NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1983 第3号



追いかけてロボット！



ラジアメファンの集い
札幌大会

秋一番 新製品紹介
フォゾン
ポールポジションⅡ

●

エネルギッシュ・タウン
大阪

ナムコ直営店
ロケーション紹介

●

君と開発スタッフの
インターフェイス





情熱のエレメカ大特集

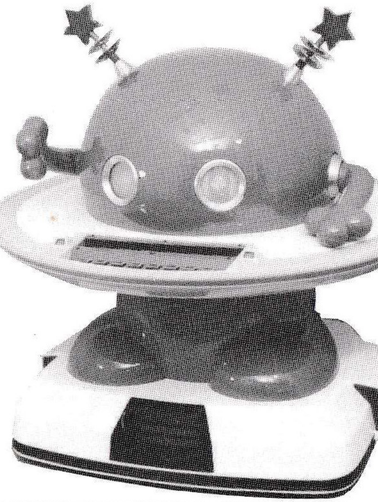
TOPICS

　コンニチハ！ 僕 コスモ星丸デス。 科学博ハ昭和60年ノ３月17日カラ９月16日マデ６ヶ月間　茨城県ノ筑波トイウ所デ行ナワレマス……と、元気いっぱいの声でお話してくれるのは、つくば博のマスコット「コスモ星丸」くん。

　科学万博って御存知ですか？　最近よく耳にされると思います。
　科学技術に焦点をあて、21世紀の人類社会を展望しようというこの科学万博、正しくは〝国際科学技術博覧会〃と言い、2年後の昭和60年に、茨城県の筑波研究学園都市にて開かれます。テーマは、「人間・居住・環境と科学技術」。
　ナムコでは、科学博への施設参加第１号として１億円を提供、並びに、テーマ館の展示ロボットの製作という形で参加します。



　このマスコットマークは、全国の小中学生から寄せられたたくさんの楽しい作品の中から決定、「コスモ星丸」と命名されました。ナムコは、科学博のシンボルマスコット星丸くんが、みんなともっと仲良くなれるように、かわいいお友だちロボットにしました。
　深遠な宇宙を思わせるブルーのボディ、アンテナの先には赤く光る星、土星のような白い輪をつけて、星丸くんは、遠い宇宙からみんなとお友だちになるためにやってきたE.T.。シンセサイザーの神秘的なB.G.M.に合わせて、アンテナの星が光り、あなたのそばに近づいてきます。
　前にあるボタンを押すと、「僕ト握手シヨウヨ」と言って、ニャンコみたいな手を差し出します。そうしてあいさつが済んだら、今度は星丸くんとクイズやゲームをして遊びましょう。このボタンを押したら、いったい何が始まるのかな。押すボタンによって、いろんなゲームがとびだします。目もニッコリ笑ったりヘナヘナになったりと、とっても表情豊か。きっと、すぐにお友だちになってしまうでしょう。







中曾根首相も星丸くんと握手しましたヨ。

　去る９月17日、東京銀座のソニースクエアで行なわれた万博PRイベントで、初めてみなさんとお会いした星丸くん。10月からは、各地の万博PRイベントやナムコのロボットイベントにもお供して、活躍しています。また、早く星丸くんとお友だちになりたいという人は、ぜひ全国ロボット大会へいらして下さい。
（ロボット大会に関しては、P.10に詳しいことが載っています。）

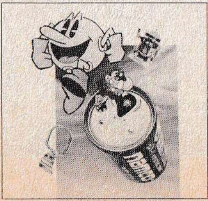
デハマタ今度ハ　科学博デ会オウネ　サヨウナラ。

NG エヌジー
namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 3 1983

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
㈱ナムコ
クリエイティブ・センター
NG編集室



COVER

プルリング 引いて飛び出せ 秋の空!
ナムコのおなじみキャラクター大集合。
イラストレーション・鏡 泰裕

力大特集

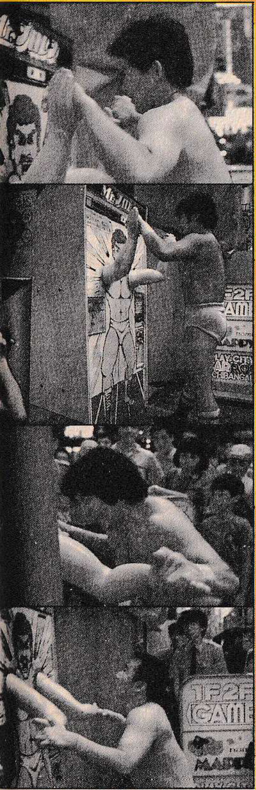


PART：1

It's new!

待望のプロレスゲーム登場。彼の名は、ミスター・プロレス。

J.W.A.が示す
正しい遊び方





●セレクトパネル
初回は練習ボタンを押して腕慣らし。2、3回目は自分に合ったランクをセレクトする。

キングコング
史上最強の男
人間ブルドーザー
燃える闘魂
町の力もち
スポーツマン
へんたいよい子
練習


この腕ボクが作りました。テヘッ。企画・製作を担当した岩瀬さん。

—なぜプロレスのゲーム機を？
企画のスタートは、スポーツ的要素の強いエレメカ機を作ること。すでにボクシングや相撲はあったのでプロレスになった。別にプロレスファンだった訳じゃないんだって。

—これはプロレスの技？
フィンガーロックというプロレスの組手。

—苦労したことは？
最初の試作の腕を自分で作ったこと。造形は専門外なので大変苦心した。
事実、岩瀬さんが作ったという腕は指がくっついてる「ミトン手」だった。

—製作者からプレイヤーへの注文は？
自分がプロレスラーになったつもりで、かけ声なんかかけて。とにかくその気になってプレイしてほしいとのことです。

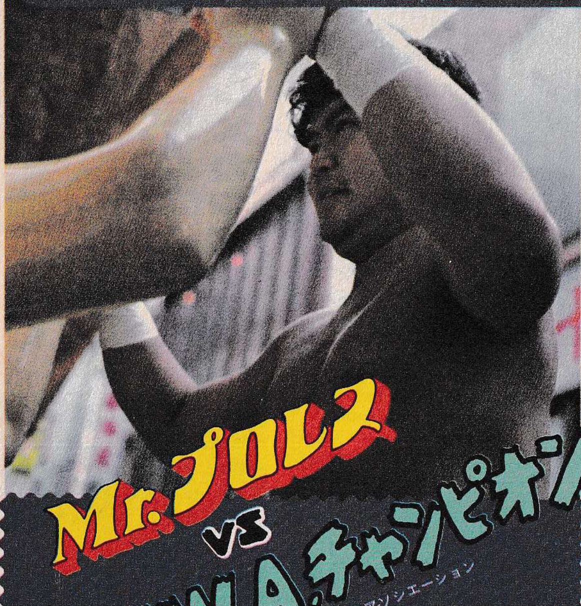
情熱のエレメ



PART:2

It's exciting

本物レスラーがヤツに挑戦。8・13新宿決戦！



Mr.プロレス VS J.W.A.チャンピオン!

ジャパン・レスリング・アソシエーション

①ミスタープロレスの左右の手をしっかり握る。もはや恥ずかしさなどない。

②フットマークに足を乗せ、相手を見据える。さすがにチャンピオンの構え方は完璧だ!!

③コイン投入。セレクトボタンを押すとゴングが鳴りファイト。15秒1本勝負。「あと5秒」、がんばれ。

④さすがのミスタープロレスも、「まいった」と言って勝負あり。やったぜ、キングコング！



J・W・Aは、職業にこそしてないがアマレスではなくプロレス。左より、平宿選手、津田選手、チャンピオン・ビッグ赤平、ハンニバル清水。（清水さんはナント、ナムコ社員です。）



新宿プレイシティキャロット一番街。できたばかりのピカピカ。

土曜の午後の新宿歌舞技町は大変な人通り。その人通りを人垣に変えて、一番街の店先でイベントが始められた。折からのプロレスブーム、中高生は勿論のこと、休み中の大学生や会社のひけたサラリーマン。「やだァー、なあに、アレ？」なんて言いながらも寄ってくる恋人同士。

さっそくJ・W・Aプロレスラーのお手並拝見。練習は、ほんの数秒で簡単にクリア。本番はいきなりキングコング。カーン、ファイト。ウりゃあー。日頃鍛えてるプロレスラーでも、かなりきつそうに顔を歪める。あと5秒。カンカンカン。「おみごとォ」の声で本物レスラーが勝利をおさめる。Mr.プロレス、負けはしたが彼らにかなりのダメージを与えたようだ。

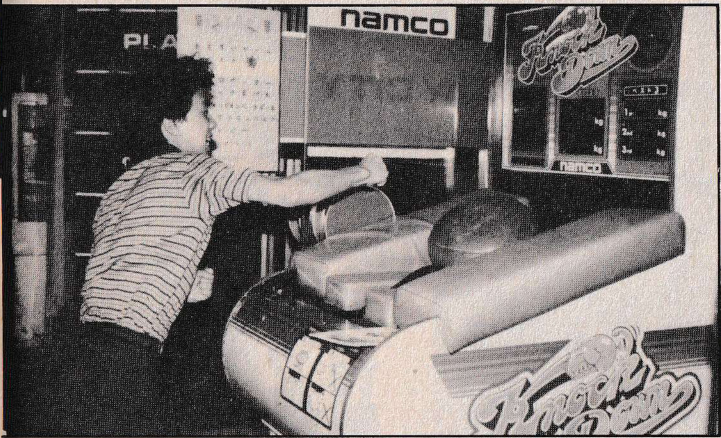
その後一般の見物人も参加。二人連れのイガグリ少年、照れながらも挑戦。ほおら、やればできるじゃん。家族連れのおとうさんも、みんなに応援されて大奮闘。アベックさん、彼女が見守る中で細身の彼が挑戦。無理かな？と思ったら、以外と力強く「燃える闘魂」をクリア。これで彼女も惚れ直したかな。

メカ・セレクション

PART：3

Let's try!

寄ってたかって輪になって やって嬉し 見て楽し みんなで明るく エレメカっちゃえ。



ダイエット中の女の子へ

おかし大作戦

あま〜いお菓子、食べたい！ でも食べられない!! ああん、お菓子なんて大嫌い。揺れる乙女心の葛藤をピョコタンにぶつけて解消。と同時にシェイプアップと一石二鳥。でも後で、"のどが渇いたわ"とソフトクリームなんか食べたら、せっかくの努力も水の泡ですよ。



親子３人でおかし大作戦。あたちにもやらしてェ。



とにかくハラのたつ人へ

ノックダウン



ストレスの多いサラリーマンの方、赤ら顔で、盆のように丸い顔立ちの上司に怒られた時などまさにうってつけ。"くそお、○○課長め——"とおっきな声で叫んで思いきりたたこう。そうすれば、明日はさわやかに仕事ができます。

エレメカって何？

機械的部分の多いエレクトロメカニカルなゲーム。ビデオゲームに比べ固定されないので、それだけ自由な発想から奇抜でおもしろいゲームがつくられる。

現在ゲームはビデオが主流だが、インベーダー以前からエレメカ機はゲーム場でみんなを楽しませていた。ナムコにとっても、ビデオでヒットを生むための基板を築き、"今のナムコがあるのはエレメカのおかげ"と言っても過言ではないのだ。

解放的で明るくみんなで楽しめる、そんなエレメカは、遊びの原点ではなかろうか。

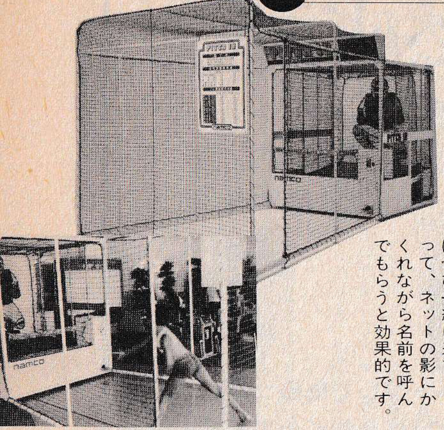


ナムコの初期のエレメカ。敵艦を魚雷攻撃「ペリスコープ」('65)

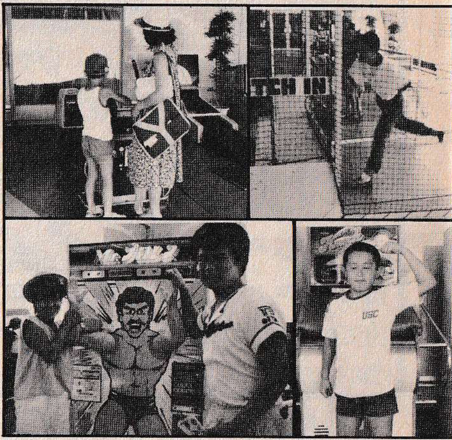
気分別 タイプ別 エレ

巨人の星をめざす**熱血野球少年へ**

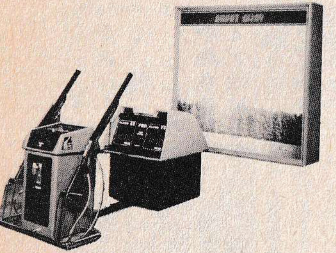
ピッチ・イン



まず投球前に、機械のまわりをうさぎとび3週。この時「とーちゃん、俺は負けないぜ」なんてつぶやくのもよい。瞳に炎が映ったら、「燃えてきたぜ!」と言って全力投球しよう。できるだけ大袈裟に、時間を延ばして、プレイするのがコツ。㊟姉のいる人はぜひ一緒に来てもらって、ネットの影にかくれながら名前を呼んでもらうと効果的です。



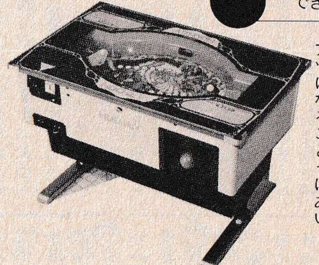
シュータウェイ



ずっしり重い銃の手応えで、すっかりアダルトな気分。ひたすら寡黙にハードボイルドにやっちゃおう。

できたてのホヤホヤの**カップルへ**

ホットボール ホッケー



お互いまだ緊張していて話題も途切れがち。そんな時はゲーム場に誘って二人でやろう。「よおし。いくぞ、シュート。」「いやん、ダメダメ、負けちゃう。」なんてうれしはずかしーゲーム終れば、すっかり心もほぐれて絶対アツアツになることうけあい。

さんすう道場



なかなかひょうきんな機械なので一見の価値あり。飛び上がる「そろばんおじさん」がおかしいので、人にやらせて自分は見物しよう。

日曜日家でごろごろしてる**お父さんへ**

バーディ・パット



「おとうさん、ゲームしに行こうよ。」と誘ってこれを勧める。「ほおー、なかなかおもしろいなあ。」とおとうさんも大満足。家に帰る時は、おもちゃ屋さんのある通りなんかを選ぼうね。



おかし56点、ノック148kgで見事優勝した石井弘之君。

エレメカ機で夏祭りスタミナコンテスト

今年の6月にオープンした新所沢パルコのナムコランドで開催。得点を競うのはノックダウンとおかし大作戦。参加しやすく楽しいイベントとあって、1週間の参加者は200人。優勝はラリアート石井君(高3)で、ノックダウンの表示を一瞬めちゃくちゃにしちゃったというすごい腕前。

昔、ワルだったオジサンたちの…
ノスタルジック・トーキング 郷愁座談会

主婦1名を含む



出席者　太田　誠…
押川　公…
杉崎厚子…
遠山茂樹…

遊びをクリエイトしてるナムコの人たちにフリートークしてもらったら、出てきたのは以外と昔の遊びの話。うん、懐しさだけじゃなくって何かありそうなんだよね。オジサンたちの昔話は、21世紀の遊びのヒントかもしれないな。

——子どもにとって〝遊び〟が大人社会のシミュレーションならば、危険のない遊びなんて、何にもならないよ。

——今の大人は、危険な遊びはやる前からやめさせちゃう。あれが子どものクリエイティブ精神をなくしてるんだ。

ほら、昔よくさあ**秘密**基地なんか作りませんでした？

つくったァ！

でもほら、今の子供ってやりたくてもそんな場所って無いんじゃないの。

俺ね、世田谷に住んでる時に、庭にすごくでっかい木があったのね。それで、ディズニーのテレビ番組があってさ。

「トム・ソーヤ・ツリー」とかいうやつね。

うん、それ見てて、ミッキーマウスクラブなんかでそういうのよく作るのね、木の上に。それで材木屋さんから木をいっぱいもらってきて、家つくってね。夏休みになると5～6人でそこに住み込んで、家に絶対帰んなかったもんね。そういう**溜り場**っていうの作ったんだよ。原っぱの土管とかさ。今、無いもんね。

僕はあの頃それを**陣地**と言って、みんなで木の上とかに板切れをあちこちから集めてきて、人が住める所、中でろうそくをともして**飯**なんか食っちゃってるという、そういうのやってた。遊びは、例えばシミュレーションだとか言うでしょ、大人社会の。そういうのは危険が伴わなくっちゃ、おかしいじゃないですか。だから**危険のない遊び**というのは、何にもならないと思うんですよ。

そうそう、危険を好んでやったもんね。それに昔の大人っていうのは、そういうのを結構放置してたんだよね。

おおらかであった。

今の大人ってのは、それをやる前からやめさせちゃうじゃない。あれが、なんていうか、クリエイティブ精神をなくしてるんだね。



太田　誠
昭23、東京生まれ。広告プランナーを経てナムコへ。若づくりだが2児（双子ちゃん）の父。

子供はケガするもんだという通念がなくなったのだ。

危険な遊びはオモシロイ……

昔あれやりました。太田さんなんかと時代は違うけど、**爆竹**をね。やりませんでした？

やりましたよー。

爆竹をほぐして火薬をいっぱい集めてね。昔フイルムのケースってアルミだったでしょ、あの中に詰めて**導火**線入れるんですよ。爆竹の火薬ってやつは、火薬のままだと爆発しないんです、どうやっても。だからフイルムケースにいっぱいに詰めて、地面に穴堀って埋めて、火つけたんですよね。**ジョワ**って燃えるかと思ったら、全部**いっぺんに爆発**して、地面にこんな大きな穴があいて、もう腰が抜けてしまいましたね。

昔は危険なものが多かったのよ。

2Bっていうのもあれ、**禁止**されたんじゃない？

あれは最高におもしろかった。

板っきれを何枚**ぶちぬいた**とかさ、競争したもんですよ。

懐しの"100大附録"を復活させよう!



押川　公
昭30、宮崎生まれ。仙人になりたい、とひたすら過去へ思いをはせる奇妙な現代人。人事関係を担当。

昔の雑誌って、すごく**夢**があったと思わない？

そのとおり。うちの会社で一度あれを、テスト版でもいいから作ることはできないだろうか。

「冒険王」とか、「**ぼくら**」とかさ。僕はあの辺に何かあるんじゃないかと思うね。

あれのグラビアで、「海底都市」とか、「月面基地」とかあったじゃない。今から見れば、すごく**幼稚**だと思うけど、あの頃の少年たちが見たら「わあー、すげえな」って思ったと思うよ。

すっごく夢だったし、未来だったんだよな。

でも最近は、月にも火星にも何にもいないってわかっちゃったし。

さびしいねえ。昔の映画見ると、日本によく火星人が来たり金星人が来たりしてたじゃない。

昔は宇宙人っていうと、すぐ火星人が頭に浮かぶでしょ。**タコ**みたいなの。

そうなの。タコみたいな、クラゲみたいな。

それで重力が無いからああいう形してるんだって、みんな納得してたんだもんな。

やっぱりがっかりするよね。ニュースでね……

「月には何もいませんでした。火星には何もいませんでした。」なんてね。

僕はあの頃の「100大附録」というのを復活させたい。ウチで試しに作らない？ **NGの附録**に。

ああいうの、やりたいね。

感動ですよ。「**電蓄**」と言ったんですが、つまり蓄音機がついてきた。どういう具合につくかというと、共鳴板があって、



杉崎　厚子
昭33、川崎生まれ。美術学校を出てナムコのデザイナーに。明るくておてんばなスチャラカ主婦を兼ねる。

プラスチックの針がついていて、先の方だけ金属になってるんですが、ソノシートが付いてて**指**で回す。「鉄腕アトム」の曲なんかが流れてくる。

たまんないね。

でもさ、あの頃の100大附録って、つまんないものもピンからきりまで合わせて100個でしょ。でも、あれってすごいよね。

100なんてないでしょ、いくらなんでも。

あったもんねー。

あったんだよ、それが。

あれほんと、びっくりするよ。

「少年画報」なんかすごかったよ。最後にプラモデルみたいなのもついてたんだよ。

昔はこんなぶっとい**ゴム輪**で締めてあったんだぜ。だから店頭で積み重なんなかったんだよ。

あれって、アルミのワリピンのおれやすいやつ。2〜3回折り曲げると折れちゃう。

たまに解説が**まちがって**たりなんかしてね。

それ、それがまたおもしろかったんだよ。

文字校正が徹底されてなかったのよ。絶対できっこない、**おかしい**ような解説がついてたりする……。

いや、わざとやってあったのかもしれないよ、応用力をつけるために。今はもう親切過ぎちゃって、応用のところまで説明が入ってるじゃない。

だから、その、手取り足取りで、プログラムが**完璧**にできたゲームをつくってはいけない。

全然完成されてないものでも製品になってた。だからおもしろかったんだよ。自分なりに改造したり、こういうこともできるよって、それを自慢しあってた。それが今は、**説明書**でここまでできますって書いてあって、ただそれを**見ながら作る**だけなんだよ。



遠山　茂樹
昭34、東京生まれ。発明家にあこがれたが、ロボットに魅かれナムコでロボットデザインを担当。マッピーの生みの親。

だからすぐあきちゃって、ポイッとしちゃう。

そっ。昔は**宝物**みたいにして、大事に持ってたもんね。

この座談会のタイトル、「オジサンたちはしゃべった」なんてのがいいですね。

あっ、いい。それいいよ。これ読んで、興味ある人は投書してもらって、オレたちがそれに答えてあげる。昔はこれだけおもしろかったんだよ、って。

「**NG駄菓子屋**」だよ。

「オジサンたちはTVゲームが嫌いだった」とか。

「オジサンたちはめっきりノスタルジックだった」なんていうその程度のタイトルで。

そいでさー、NGに100大附録を付けるというのは？　ねェ、やろう。

どうすんの。NGのどこにそんなにはさむのよ。(笑)

——という訳で、何号か先のNGには、本誌の10倍ぐらいの厚さがある、「特製秋の100大附録」なんてのがはさまって、太いゴム輪でくくられているかも知れません。100大附録復活委員会発足の夕べ。NGの未来は明るい!!

君と開発スタッフの

INTERFACE

インターフェイス

ナスカ出土・謎の石板

『ゼビウス』三部作と断定

NMC発表

ペルー政府からの依託で、テイジ・ストーン(ナスカの石板)の古代文字の解読にあたっている歴史研究機関・NMCは、十五日午後「これこそ幻の『ゼビウス』三部作に相違ない」との公式発表を行った。これは、『ゼビウス』伝説が歴史的事実であったことを証明する、貴重な資料となりそうである。

現在NMCでは、三部作解読及び「ゼビ語辞典」編集が急がれているが、古代文字のうち、数を表わすものについては、これまでにほぼ解読が完了している。以下は「ゼビ数字」に関する同発表の要約である。

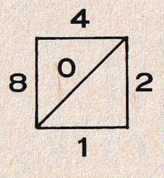
●

(1) 記数法は十六進法である。

(2) 一・二・四・八のそれぞれ重みをもつ正方形の各辺及び零を表わす基本対角線の組合せで表記される(下図・別表参照)。

(3) 数字であることを示すため、アンダーラインを付す。

図解 ゼビ数字



数値	ゼビ数字	英語スペル	発音
0		ZOP	ゾプ
1		AH	ア
2		SHEO	シオ
3		OLI	オリ
4		XEVI	ゼビ
5		REF	レフ
6		FAR	ファー
7		SOPIA	ソピア
8		GAU	ガウ
9		RUQ	ルク
A (10)		PUSTO	パストー
B (11)		PIQ	ピク
C (12)		VEEO	ヴィオ
D (13)		PHES	フェス
E (14)		SOLITA	ソリタ
F (15)		KURTO	クルト

〈凡例〉1983をゼビ数字で表わすと、

$1983 = 7 \times 16^2 + 11 \times 16 + 15$

＝[illegible]となる。

尚、「三部作」の解読完了は、早くとも来年なかばになるであろうとのことである。『ゼビウス』伝説の全貌が明らかにされる日が心待ちにされる。

やはり、三四郎は快文書で、一〇〇〇万点だった。

あゝ、幻の三四郎

特集ページでも紹介されたエレメカマシン、ミスタープロレスの開発秘話。当初このマシンは、かの「I・2の三四郎」の東三四郎がファイティングポーズをとっているデザインだった。エレメカゲーム初の音声合成搭載の企画に、開発・試作スタッフもおのずと力がこもった。コインを入れ、挑戦ランクを決定すると「来なさい!」と三四郎の挑発的な声。対戦中は気合をかける。「ウッシャ、ウリャ。」

奮闘一五秒、みごと三四郎を負かすと「でえ〰〰っ。」(流行りましたねェ、これ。)

本家三四郎の連載が唐突に終了したのは、奇しくもナムコが三四郎キャラクターの不使用を決定した直後であった。

ゼビウス怪文書始末記

今春から東京は新宿を中心に出まわっていた、「ゼビウス・一〇〇〇万点への解法」についての情報。知る人ぞ知るこの小冊子は、ゲームマニアであるN中金氏及びうる星あんず氏が、ゼビウス攻略法を詳細にわたってまとめあげたものである。各エリア別に、地図・図解入りで攻略法を説き、一〇〇〇万点への道を指南する。これを入手できたゼビウスファンは、その正確さに驚嘆したという。

いままでのところ約一〇〇〇部が全国に出まわっているが、ここしばらくのところ、入手が困難となっていた。

インターフェイスでは、この怪文書のその後を追跡していたが、このたび復刊の動きをキャッチした。ゲームマニアのサークル・TAJI CORPがこの秋、増補版を出すとのことである(27ページ参照)。

いつもながら、マニア諸賢の熱意には頭の下がる思い。ホント、ヨーヤルナー。

Mr.ドットマンのキャラクター講座(1)

モニター上を自由に駆けめぐる僕らの分身たち。戦うほどに愛着すら感じてしまう敵ども。今日はキャラクターの生まれるまでを、ビデオ画伯・Mr.ドットマンがご紹介します。

キャラクターは16×16の芸術なのさっ!!

ビデオゲームのキャラクターというものは、拡大してみるとマス目(ドット)で構成されています。ちょうどモザイク、そう、銭湯のタイル絵のようなものと思って頂くとよろしいかと存じます。因に、我々はこのキャラクターを、ドット絵と呼んでおります。

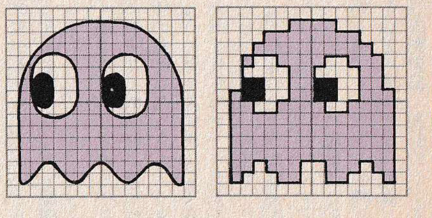
んで、開発中のゲームのハードウェアによって、作るキャラクターに大きさや色数の制限等いろいろの条件が課されます。今のところ、16ドット×16ドットの大きさの正方形の中で作るのが一般的です。色数は、ハードによって3・7・15色と決められることになっております。

ドット絵作りのポイントは面積比

さて、それではキャラクターの作り方について、簡単に説明しましょうね。とりあえず条件は16ドット×16ドット、色は3色ということで。

まず方眼紙(2㎜方眼がよい)に16ドット×16ドットの正方形を書き込みます。それをニラミながら、さてどんなものを作ろうかなと考えます。テーマが決まったならば、おもむろに鉛筆を持ち、正方形の中にそのモノをスケッチします。そのとき、色のさかいめ(塗り分け)を考えておくことが大切です。

スケッチがすんだら、絵の線を整理していよいよドット絵に直します。一つ一つマス目の中を、色鉛筆でぬりつぶしてゆくのです。ハイ、懐かしいヌリエですね。ところがこの楽しい作業も、すぐに難しい問題に突きあたります。「マス目の中を色の境界線が通るものは、どう塗りつぶすか」がそれです。こうした場合はいささか乱暴ですが、二色のうちで面積の大きい方の色で塗りつぶすのです。



頭の部分に注意。ここは修整が施されている。

輪郭のない色のバランスの芸なのだ

こうしてとりあえず形が出来たなら、1㎜方眼紙にそれを写してください。ゲームの画面上の1ドットは約1㎜角なので、ほぼ現寸大のものが出来あがります。次に目を細めて、おのれの力作を眺めてみましょう。おかしい箇所があれば、大体気付くはずですので、ここで修整を加えます。これでおしまい。どーです、簡単でしょう。

ただ、実際のゲーム画面に映し出されるキャラクターには、絵で描くような輪郭線がないこと、背景の色とのかね合いを考慮して、見やすい色を使うことの二点に注意しなければなりません。

さあ、キャラクターの作り方をマスターしたら、君も今日からドットマン!!

次回のキャラクター講座は、「キャラクターの動かしかた」と、宿題の優秀作の掲載を予定しています。キャラクターに関する質問、Mr.ドットマンを励ますお便りを待っています。



Mr.ドットマンのアトリエ

宿題

キミのデザインしたメカでゼビウス軍を撃破せよ

キャラクター講座受講生諸君、宿題だ。
今回の課題は、ソルバルウにかわる君のメカキャラクターのドット絵。

条件：16ドット×16ドット、色7色まで。なるべく明るい色調がよい。
〆切：1983年11月末日必着
備考：ラフスケッチ、苦心した点などを書き添えるとなおよい。

優秀作品は、特定のナムコ直営店のゼビウスで、実際にソルバルウとして活躍してもらうよ。(詳細は応募者全員にお知らせします。)
尚、**応募者全員**にマッピーTシャツをはじめ、ちょっと手に入らない、ナムコオリジナルグッズをプレゼントしちゃう。

INTERFACE

Q&A

直接 開発担当者がお答えする

Q・マッピーで、しばらくドアを開閉して遊んでいると、なぜか閉まっているドアをすり抜けることがあります。これはどういうことでしょうか。

神戸市 岩崎悦紀
前橋市 高橋茂信 他

A・プログラムの性質上、ドアを閉じたときにマッピーがはね跳ばされないような位置関係が存在します。そのときにマッピーがドアをすり抜けるのです。

ところで、ドアは武器になるだけでなく、マッピーの加速装置にもなるって知ってますか？ 開いているドアを通過しきる前にドアを閉めると、マッピーはお尻をはじかれてスピードアップするのです。

また、岩崎君のお便りの中でも数々の秘技が報告されています。その中で「マッピーうちわ」を紹介しましょう。マッピーをドアのノブ側に少し離れて立たせて、「あー暑い。暑い」といいながら、ドアを開け閉めするのです。何とも夏らしい遊びかたではありませんか。

*

Q・MAPPYで、たまにニャームコがマッピーをすり抜ける(ミスにならない)ことがありますが、どうしてですか？ 特にニャームコが品物に隠れていて、時間がたって出てくるときによくあります。

横浜市 二木康夫

A・お答えします。これはニャームコがターゲットに隠れようとしているとき、または出て来たばかりの時は、触れてもミスにならないプログラムになっているからです。尚、パワードアに当ってUターンしてきたニャームコに触れてもミスにはなりません。これは衝撃波でニャームコを連れ去りやすくしたためです。

*

Q・ゼビウスで、まるでタケノコのように地中からニョキニョキと塔のような建物が出て来ますが、あれは何ですか？ その役割と名前を教えて下さい。

岩手県北上市 斉藤晃

A・いままで秘密にされていたゼビウス軍のキャラクターに対する質問が殺到していますが、一番多いのがこの塔のようなもの。これはゼビウス軍正式名称ソル(SOL)といい、ゼビウス軍をコントロールするコンピューターが、地球にやってくる時にメモリーとして使うために地中に埋めてあったものです。

*

Q・ゼビウスではタケノコの様なものが出現しますが、プレイする時2プレイヤー側は、本体を攻撃しても破壊できなくて、影を撃つと破壊できます。どうして1プレイヤー側と2プレイヤー側では攻撃パターンが違うのですか？

東京中野区 金子義治

A・これはナムコ開発部では「影撃ち」と呼んでいる現象です。原因は、プログラムの中にあるブラスターが地上物に命中したかどうかを判断する部分に、ソル専用のプログラムが組み込まれていないためです。この専用プログラムを入れることは簡単なのですが、CPUの処理時間が大幅に増加し、スピードが遅くなってしまうために、知っていながらそのままにしておきました。そのため2プレイヤー側は1プレイヤー側より不利なのです。

*

Q・かのゼビウスのことですが、話によると「犬」や「ファントム」や「ギャラクシアン」なんかが出現するそうですが、それは本当ですか？ 誰か出した人はいるんですか？ 僕はあまりに悩んで、この間夢の中でゼビウスをやっていたら突然画面いっぱいに犬の顔が出てきて、びっくりして目が覚めました。二度とそんなことがないように是非真相を教えて下さい。

北海道函館市 横山直樹

A・某うる星あんず君らの手になる冊子からの情報と思われる同様の質問はたくさんありますが、うる星あんず君にしてみても実際それらのキャラクターを見たわけではないのです。しかし、これらのキャラクターは、決して出現しないとはいいきれないのです。その確率は非常に低いものですが。悩みの種となっている「犬」については、ゼビウス発表後、長野のゲームセンターより犬が画面を横断したという電話が入っています。

*

Q・こ、この前ゼビウスをやった時の話ですが、おもしろ半分にブラスターを押しっぱなしにしていたら、な、な、なんと灰色のギャラクシアンが出てきたのです。これは一体なんですか。

松戸市 橋本勝雅

A・八月十一日に到着したこのお便り、ついに出ましたねェ。しかしブラスターを押しっぱなしにすると出現するわけではないのです。多少の関係はあるでしょうが。

お便り待ってます

インターフェイスは、みなさんとナムコ開発スタッフのつくるページです。ゲームに関する御意見・質問、キャラクター講座への応募作品、何でも結構。君のお手紙で、開発マンは励まされたり、冷汗をかかされたりするのだ。掲載させていただいた方、鋭い御意見をくださった方には、ポスター・カタログ・オリジナルアイテムを差しあげちゃう。「鋭い」って言ってもカミソリなんか同封して来んなよなっ。

NG編集室インターフェイス

追いかけて ROBOT

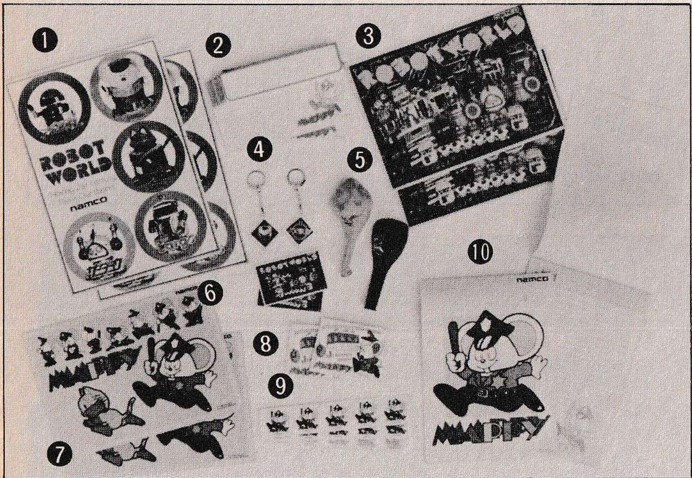
マッピーやロボットたちの記念品新発売!!

ロボットたちのイベント会場では、イベントの記念品として色々な商品を販売しています。マッピーのキーホルダーやロボットたちのジグソーパズル、ロボットTシャツやマッピーTシャツなど、楽しい商品がいっぱいです。

ナムコのイベントは全国各地で行っていますので、近くでやっていたら見に行ってくださいね。この秋から新しいロボットもたくさん仲間に加わる予定です。また、ロボットだけではなくコンピューターと楽しく遊べる科学イベントもどんどん始まっていますのでよろしくね。そして、イベントに行ったら必ず記念品を買って下さいね。

マッピーTシャツ▶ 前 後





①ロボットステッカー
②マッピー封筒
③ロボットワールド下敷
④マッピーキーホルダー
⑤マッピー風船
⑥サービスカード
⑦マッピー下敷
⑧マッピーパスケース
⑨マッピーシール
⑩マッピー便せん

（この他にもいろいろありますよ。）

'83全国ロボット大会
第4回全日本マイクロマウス大会

会期 10月28日～11月6日
会場 科学技術館
主催 ㈶日本科学技術振興財団・科学技術館
日本マイクロマウス協会
入場 大人500円 子供200円
中高生300円
詳しくは大会事務局 ㈱ナムコ・事業課まで。
また、日本マイクロマウス協会はロボットを愛するアマチュアのために活動する団体です。現在、会員募集中。
連絡先・東京都大田区蒲田5－38－3㈱ナムコ内
日本マイクロマウス協会
☎（736）85－2

ロボットファン待望のメカトロ・シーズン到来！〝'83全国ロボット大会〟と〝第4回全日本マイクロマウス大会〟が10月下旬に開催されるヨ。

この大会は日本マイクロマウス協会と科学技術館が共催しているんだけど、ナムコだって大いに協力しているんだ。大会運営では、ナムコ事業課からの応援部隊が奮闘中。思わずアツクナル、カッチョイイ作品のワンダーランドなんだって。

なぜか世の中、こぞってロボットブーム。このロボット大会も、廃品利用の手づくりロボットから、イラスト・映像などのロボットアートコンクール、精密機械ロボットの競技会に至るまで幅広く作品発表の場を設けている。スケールの大きいコンテストっていうワケ。

ところでマイクロマウスって知ってるかナ。ナムコファンのキミ達ならマイクロポリス・マッピーを知ってるだろうけど、知らなかったキミ！今、ガゼン注目を浴びているのがこのマイクロマウスなんだゾ!! 何をかくそう、マイコン技術を駆使した迷路脱出ロボットのことなのさッ。

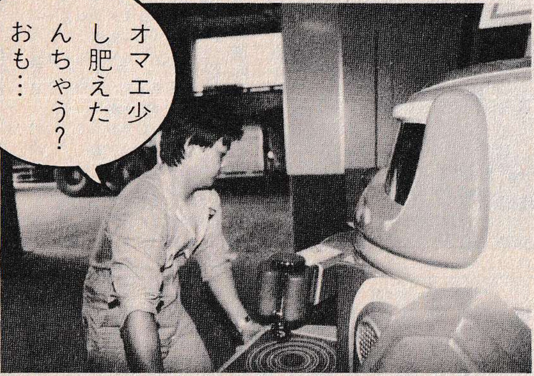
これでキミもご時世に乗り遅れずにすんだネ。そこで一歩先取りして、マイクロマウスを自分で作ってみたらどうかナ!? 大会参加者だってアマチュアだから心配ないよ。それでも自信ないっていう人には、日本マイクロマウス協会を紹介しちゃおう。大会参加者のほとんどが協会員という力強い団体ダゾ。

最先端技術の生み出したロボット達に近づいて、友達を大きくリードしちゃおう！

ロボットカーニバル

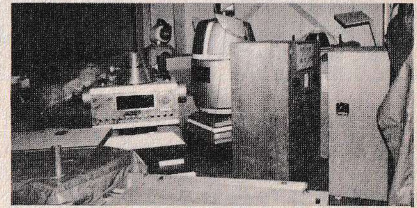
町田ROBOT EVENTを追って

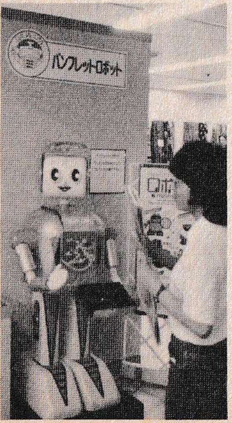
今回の出張日記は町田小田急で7月21日から11日間開かれたロボットカーニバルを、搬入から搬出まで、徹底カメラ取材してみました。ナムコのロボットは、羽田の京浜島の倉庫で梱包されて、「いざ催事」に備え、待機しています。輸送する時には、梱包をといて、部品を一つ一つチェックしながら、再び包み直してトラックに積み込みます。20体くらいのロボット達をトラック2台に運ぶのですが、今回ちょっとしたハプニングが起りました。いつものホロ無しのトラックのかわりに、しっかりホロのついたトラックがお迎えに来てしまったのです。背の高いロボット君はつっかえてしまいます。一同アセッ……Butそこはベテラン。しばらくすると魔法のように積み終ってしまうのでした。ロボットを満載したトラックは一路町田へ。基盤をちょとでも傷つけるとデリケートなロボット君は動いてくれません。運転もおのずと慎重に。さあ小田急デパートに到着！　夜半までの設置作業のあと無事ロボットカーニバルはオープンの運びとなりました。



⬆倉庫から運び出されるスタンプロボットラルゴ

⬇京浜島のソーコの中。バーベルを上下する怪力ロボットとラルゴの姿が見えます。箱から出されてチェックを受ける所。ボルト1本なくってもいけない。
⬅ヨコヤマ大親分がラルゴ(タヌキがモデル)を運んでいる。あたかも兄弟のよう。扱い方にこまやかな愛情を感じる。





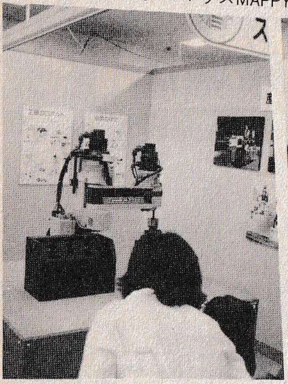
⬆入口でちらしを手渡すパンフレットロボット君

⬇ロボットカーニバル入口





⬆マイクロマウスMAPPYは迷路を通って真ン中の風船を割るネズミのおまわりさん



⬆スキラムは工業用ロボット



⬆ラルゴの前はいつも長い列

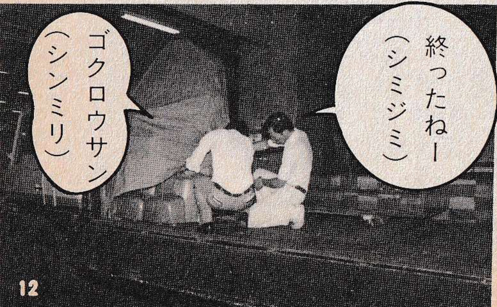


⬆ボールのスピードをはかるマクセル君



夏休みの子供達でにぎわう催事場。左は綱渡りロボットやロボット楽団、樽乗りピエロなどのいるロボットサーカスコーナー。楽しい音楽が流れほのぼのとした雰囲気です。

最終日の夕方、搬出が始まります。11日間休みなしで子供達を楽しませてくれた彼らを大切に梱包。夏の催事は始まったばかりです。9月初旬までロボット達はセイコやマッチ並のスケジュールに従って全国各地を旅します。ナムコのお兄さん達も一緒です。搬出が終った時が皆んなの小休止タイム。次の催事場目差してエイエイオーッ。





⬆アルバイトの遠山オトウト君　⬆横山大親分

大阪取材

大阪

ロケーション紹介

エネルギッシュ・タウン

プレイシティキャロット関大前店・道頓堀店・プレイシティガムガム

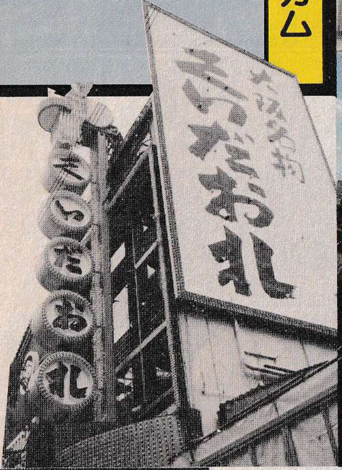


プレイシティ・キャロット
関大前店





プレイシティ・キャロット
道頓堀店





プレイシティ
ガムガム



今回は一挙豪華に大阪編。食いだおれ、飲みだおれの元祖、ド根性の大阪は、想像を上回るエネルギッシュな街でした。何をやるにも徹底してて、ハンパじゃないって感じ。なので私たちも残暑を振り切り、パワフル取材をしてきたのでした。

大阪の顔ミナミの玄関口難波。なんばCITYの南館にあるビックキャロットは、全国のナムコ直営店の中で一位の売上げを誇る、ビックなゲームスペースです。

入りやすさとすてきな外装が人気の関大前店とガムガムは、学生街に溶け込んだゲームスペース。

そして道頓堀店は道頓堀の中ほど。巨大なカニやエビ、フグが動き、ネオンや看板がひしめいてるけど、最も大阪臭くて親しみやすい繁華街にあるのです。そんな個性的な4店をまわってきました。

なんばCITYビックキャロット



点滅するチューブのイルミネーションがとても宇宙感覚。なんばCITYビックキャロット「フィフスコロニー」は、5つのテーマゾーンに分かれ、広い店内がカラーパイプとフロアにより、一目で色別できるようになっている。

ビデオゲーム、スポーツタイプゲーム、ボディソニックなどの体験的ゲーム、自動販売機やテレビモニターもあるレストカウンター、そして独特なのがイベントホール。ゲーム大会やコンサート、「ラジアメファンのつどい」も催され、一つのコミュニティとしての輪を広げている。

なんばCITY ビッグキャロット



①

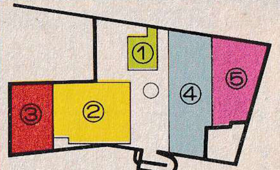


②



③



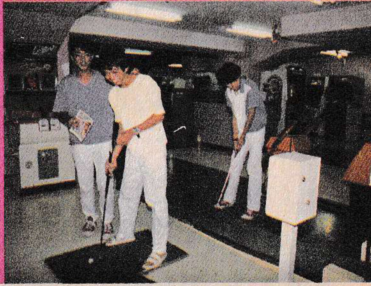


①TALK ABOUT
②IN THE EXPERIENCE
③THE EVENT
④TRY VIDEO
⑤DO SPORTS

④



⑤





なんばCITYのさらに南に、同じく高架線下を利用して作られた「ぴあ」は、ファッショナブルなショッピングストリート。小さいけど素敵なお店が並ぶ。ブティックやアメリカングッズショップ、ハイテックなカウンターカフェやサーフボードショップ。ススんでる浪花っ子にとって気になるスポットだ。

所変わってもうたら顔もまちまちでんな?
大阪四店舗プレイヤー事情

プレイシティ・キャロット
関大前店

丁度夏休みだったので少なかったけど、普段はほとんどが関大生。休暇中の宿題なのか、ビデオゲームのテーブルの上で、レポート用紙を広げてる学生もいたりする。

関西大学の正門までは、歩いて10分たらず。途中に古いつくりのアパート「関大荘」や、トンカツライスがたった300円で食べられる食堂「若草」と、学生街らしい情緒を漂わせている。ゲーム場は他にも3、4軒あるが、ここが一番きれいで機種も豊富なので、というのは常連客の言。グループでカップルで、勉強疲れをリフレッシュする、遊びのスペースだ。

▼阪急千里線関大前下車 ☎06(380)8087 AM9・30～AM4・30 無休

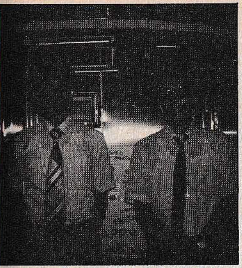

学校の帰りや休講の時、店内は関大生でいっぱい

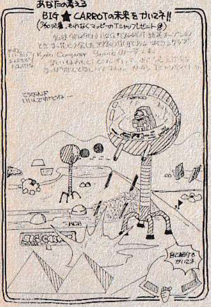

常連の彼は近所の中学生。今凝ってるのは雀豪。

なんばC-TY
ビッグキャロット

広くて開放的な店内にはピチピチ明るいギャルがいっぱい!? なんて光景は、ゲーム場ではあまり見られないはずなのに、このビッグキャロットでは当り前のこと。それもそのはず、なんばC-TYはショッピングビル。近くにはハイテックな店が並ぶ通り「ぴあ」と、オシャレな女の子なら放って置かない場所だ。実際ここではプレイヤーの3～4割を女の子が占めているのが特色。また休みの日には家族連れも多く、ゲーム場を超えたコミュニティゾーンとなっている。

▼南海電鉄難波下車なんばC-TY南館2F ☎06(644)2810 AM10～PM9 木曜休


お客様の声を大切にしている田中店長㊧。



会員が寄せてくれた未来のキャロット想像図

ここには「キャロットネットワーク」という友の会があり、数々の特典がある。詳しくはナムコ関西事業所06(644)2810か直接ビッグキャロットへ。

プレイシティ
ガムガム

ウエストコーストを思わせるようなペインティングがさわやかなガムガムも、関大前同様学生の街。近所にレンガ造りの大阪学院大学がある。▼国鉄線岸辺又は阪急京都線正雀下車歩7分 ☎06(383)0864


◀店長、顔をこわばらせないで。左から、田村さん、難波店長、大永さん。



プレイシティ・キャロット
道頓堀店

赤い灯、青い灯…の道頓堀は、飲食店をはじめ深夜になっても活気にあふれている。戎橋で待合せるカップルや、女の子に声をかける男の子たち。人間模様は様々だけど、道行く人たちがみんなとってもオシャレ。流行をさりげなく着こなしているのだ。

プレイシティ店内にも、オシャレですてきな人が多い。とりわけきまってたのが写真の男性。ファッション関係? とたずねたら意外にも、〝ステーキ屋さん〟と屈託のない笑顔で答えてくれた。地階には、ピンボールをやって調子をつけてから店に出るところ、と言うパブのバーテンさんもいたりする。道頓堀に群れてくる個性的な若者たちの手にかかると、ビデオゲームもファッションのワードローブになってしまうようだ。

▼地下鉄・南海電鉄難波下車、道頓堀中ほど ☎06(212)2530 24時間 無休


▼オシャレな少年2人連れを発見。笑うとカワイイネ。

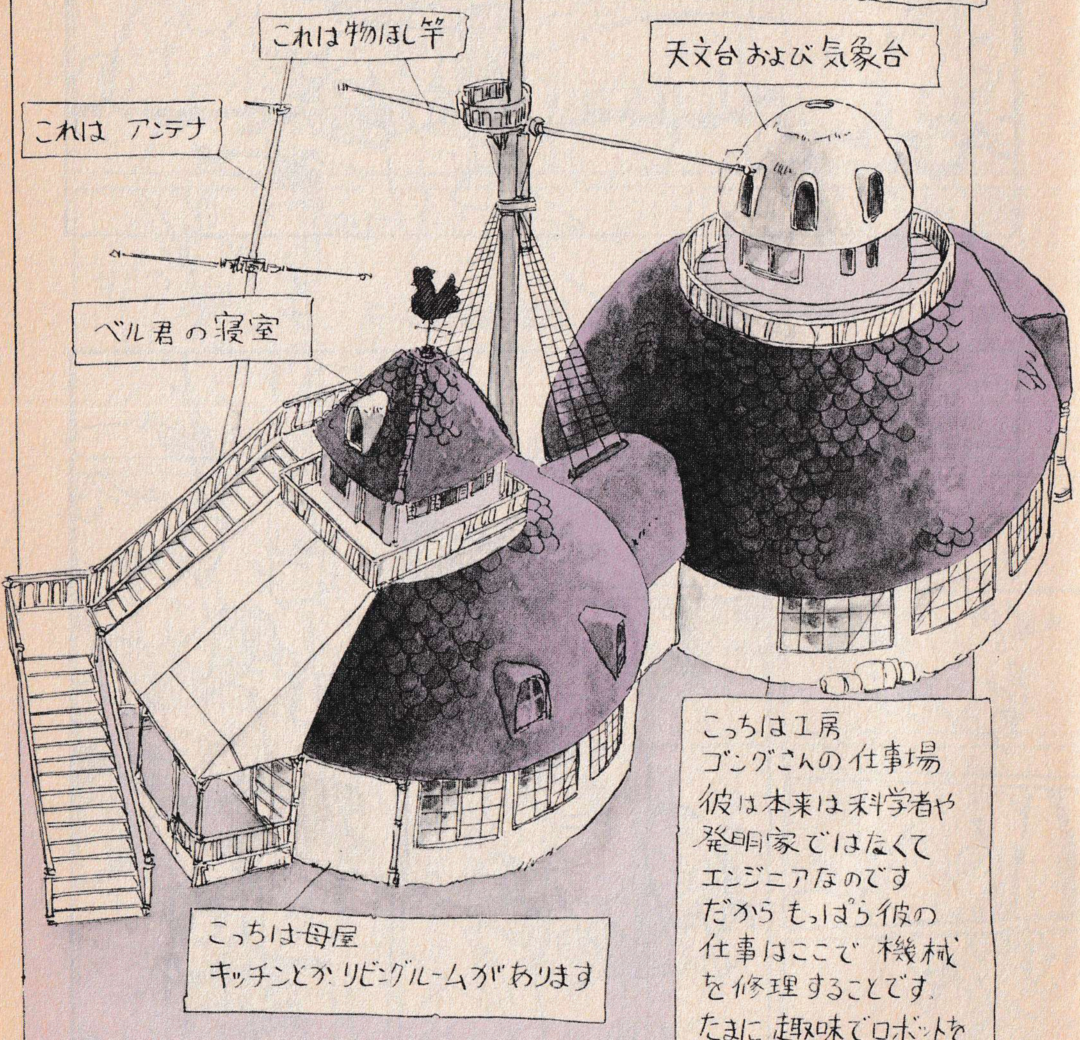

◀決定!ベスト・ドレッサー賞。素肌に編込ベストとショートパンツ、帽子でキマリ。


今回の大阪取材に協力してもらった、ナムコ関西事業所の佐藤氏㊨と名村氏㊧。御苦労様でした。この次はぜひ一緒に食いだおれましょう。

午後の国

ベル君の家のこと

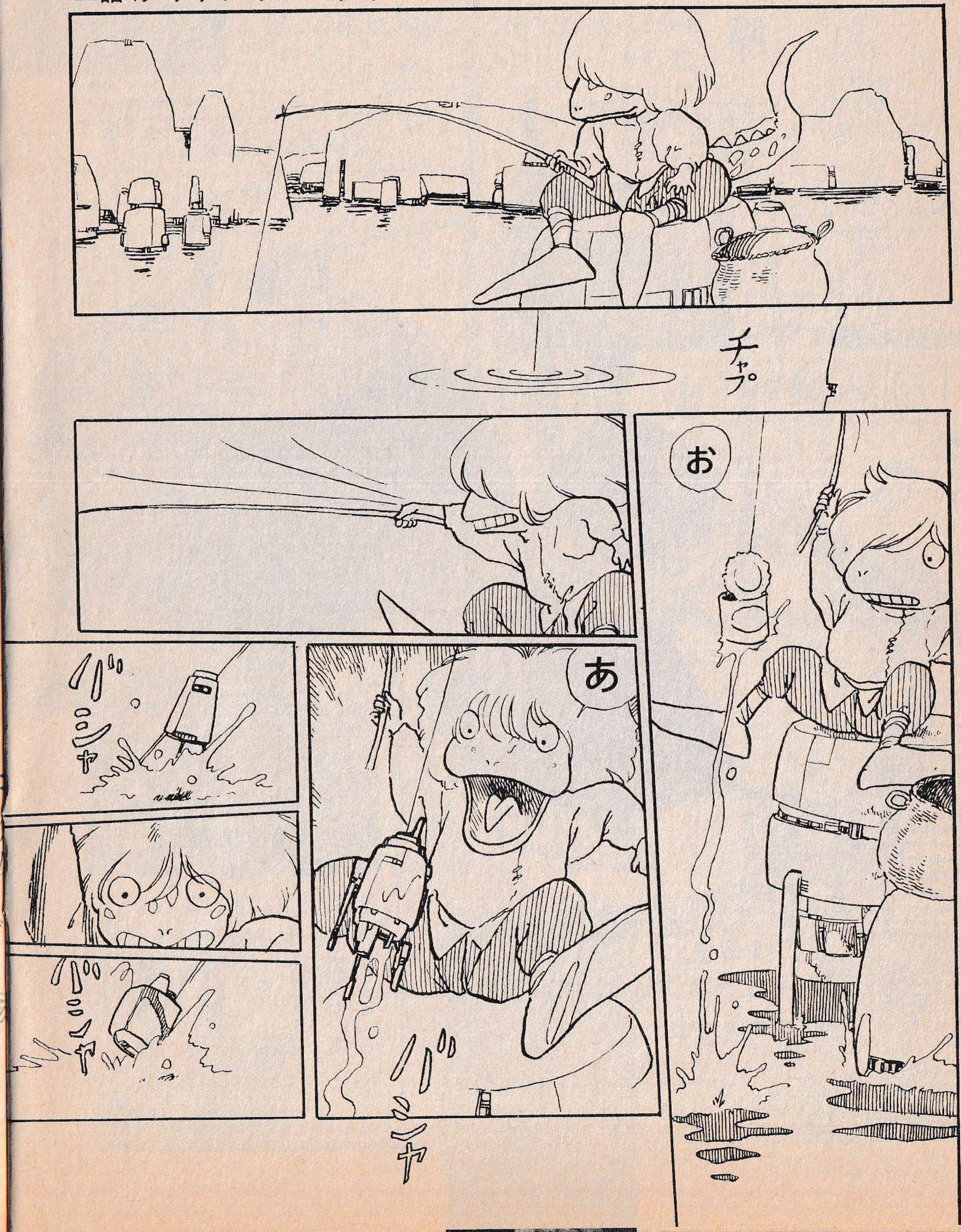
ベル君はこの家に お父さんのゴング・A・ベクターさんと二人で住んでいます。(お母さんは別居中です)
ゴングさんはこの家を「アトリエ」と呼び 近所に住む人々は「ガラクタの研究所」と呼び、子供たちは「マストのあるヒョウタン」と呼び、ベル君は単に「ぼくの家」と呼びます。



↑あっちの方に見えないけど ガレージもあります

午後の国

三話〈クリップ・クロコダイルマウス〉　　作・冨士弘




ガチャ
おー
パッシ☆
ピタピタ
ぽい
ドボン
いやいや
クリップ
さすがだね
ぼくのほしかった
パーツばっかりだ
つれた？
大漁よ

NG BREAK

GAME QUIZE

前回のゲームクイズはどうだったかな？　難しすぎたかもしれなかったけど、答を書いて送ってくれた人は、ほとんど正解だったよ。答は正解者のうちの一人の葉書が下に載っているので、自分の答とあわせてみて。で、今回のクイズは前回同様、頭と体力をつかわなければ解けない問題ばっかしなんだ。さあ、がんばって挑戦してみよう！………

Q1 「ポールポジションII」のマイカーは衝突するとバラバラに壊れますが、その時、幾つの部分にとびちりますか？

Q2 「フォゾン」で自分の操作するキャラクターが敵に触れるとやられますが、その時幾つの部分に分解しますか？

Q3 「パック＆パル」でパックマンが５番目の攻撃法が使えるのは、何面目からですか？

Q4 「Mrプロレス」に描かれているプロレスラーの高さは何センチメートルですか？

Q5 「シュータウェイ」のクレイは１ゲーム中に何回出て来ますか？（EXTENDED PLAYは除く）

Q6 「おかし大作戦」のピョコタンは１ゲーム中に穴から最高何回頭を出しますか？

Q7 「ノックダウン」では何kg以上のパンチ力でなぐると、最高のランクに入れますか？

Q8 「ホットボールホッケー」のボールは１ゲーム中に最高何発出て来ますか？

GAME QUIZE《傾向と対策》

Q1 Ⓐ46匹　＊＊＊グリーンエイリアン30匹、パープルエイリアン8匹、レッドエイリアン6匹、フラッグシップ2匹の計46匹である。初歩的な問題なのでじっくり考えれば必ずや正答がえられる。

Q2 Ⓑ244個　＊＊＊少しむずかしいかもしれないがフルーツターゲットが、エサを70個、140個たべた時に出ることを思い出せば　適当な答えが見いだせるはずである。

Q3 Ⓐ43800点　＊＊＊1面のニンジン400点、2面のカブ600点、3面のキノコ800点。4面以降は下3ケタが0なのに気がつけばムダな計算をせずにすむ。下3ケタが1〜3面の合計の800と同じなのはⒶのみである。

Q4 Ⓑ1981年　＊＊＊記憶力をテストする問題である。NGの読者なら、このゲームは印象が強く残っていると思われるので、それほど難しくはないだろう。

Q5 Ⓑ120枚　＊＊＊全問中一番難解と思われる。うまい人のをみてるか、自分でPLAYしながら数えてみるのもいいだろう。

Q6 Ⓑ20発　＊＊＊一見16発のようだが実は16発の放射状発射弾とともに4発の誘導弾を発射している。最後の問題といってケアレスミスをするようではならない。

《傾向と対策》今回は割とメジャーな機種の設問が多かったが次回は「タンクバタリオン」「ワープ＆ワープ」「キング＆バルーン」「キューティQ」「ジービー」などのマイナーな作品や「シュータウェイ」「フォーミュラX」「ピッチイン」「おかし大作戦」などのメカトロニクスゲームからの出題も充分に予想されるため、みかける機会があったならぜひじっくりと研究してみてほしい。



▲小金井市　鈴木英二

かんどーするほど、詳しく分析してあるね。

ぼくが作ったマッピーことば

「ひマッピー」①とてもひまだなあ。
「ひマッピろう」①ひまだからマッピーやろう。
「なマッピー」①運動不足の人にいう。
②言葉がなまっている人にいう。
「ねマッピー」①マッピーがやられた時にいう。
※ちなみにこちらの方言で「ねまる」とは「死ぬ」とか「やられる」とかいう意味である。
「ごマッピー」①よくゴマをする人にいう。
②マッピーがごまを食べました。…
「うマッピー」①うまにそっくりな人をいう。
②マッピーがうまを食べました。…
「がマッピー」①かえるにそっくりな人をいう。
②マッピーがかえるを食べました。…
以上、熊本市の丸住祐史君(14)でした。君の頭の中身だいじょーぶだろーか？
「マッピッピ」①まっかっか。
「あマッピー」①あまいなー。
②あまい。※いやだという意味。
「いマッピー」①いますよ。
「マッピれ!!」①おくれ。
「おりっピー」①僕の友達のあだな(？)。
これは愛媛県の矢野裕幸君同じく(14)。
君は普通の頭をしていてよかったね。

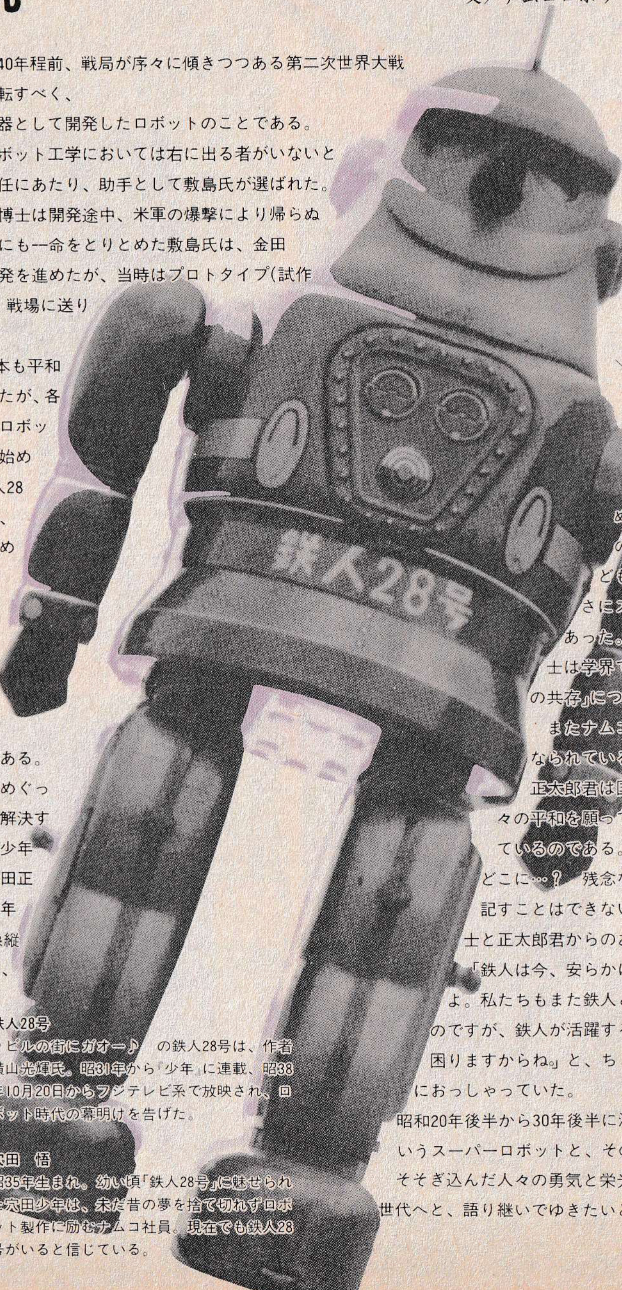
くろすおーばぁめでぃあ

鉄人伝説

——きみは鉄人28号を知っているか！

文／ナムコロボット研究家　穴田悟

全国の鉄人28号ファンの方、ぜひ穴田少年まで励ましのお便りをお送り下さい。NG編集室「鉄人」係宛



鉄人28号とは——今から40年程前、戦局が序々に傾きつつある第二次世界大戦の最中に、戦況を一気に逆転すべく、日本陸軍がひそかに秘密兵器として開発したロボットのことである。

その開発には、日本のロボット工学においては右に出る者がいないと言われた金田博士が担当責任にあたり、助手として敷島氏が選ばれた。しかし残念なことに、金田博士は開発途中、米軍の爆撃により帰らぬ人となってしまった。幸いにも一命をとりとめた敷島氏は、金田博士の志を引き継ぎ研究開発を進めたが、当時はプロトタイプ（試作段階）までしか開発されず、戦場に送り込まれることはなかった。

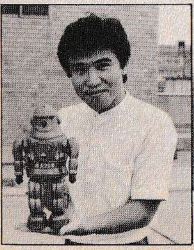
月日は流れ、ようやく日本も平和になってきたように思われたが、各国間で軍拡競争ならぬ強大ロボット製作競争が繰り広げられ始めた。すでにその時には、鉄人28号は完成していた。しかし、決してそのような競争のためで、鉄人を開発したのではない。戦時中秘密兵器として開発されてはいたが、金田博士と敷島氏の心の中では、「平和のために鉄人を完成させるのだ」という熱い思いがあったのである。

強大ロボット製作競争をめぐって起こる難事件を、次々と解決する正義の少年がいた。この少年は金田博士の一人息子、金田正太郎君であった。正太郎少年は、操縦器を持って遠隔操縦型ロボットの鉄人を動かし、東京警視庁の大塚所長↗

↘とともに難事件を解決、その内容は、週に１回報道番組としてテレビで放映された。そのため正太郎少年と鉄人の活躍は、当時の子どもたちの間では、まさにスーパーヒーローであった。　現在、敷島博士は学界で、「人間とロボットの共存」についての研究を続け、またナムコの良き指導者ともなられている。社会人となった正太郎君は国際警察に勤務、人々の平和を願って、日夜事件と戦っているのである。では、鉄人28号は今どこに…？　残念ながら、保管場所を記すことはできない。それは、敷島博士と正太郎君からのお願いなのだから。

「鉄人は今、安らかに眠っているんですよ。私たちもまた鉄人とともに活動したいのですが、鉄人が活躍するような世の中では困りますからね」と、ちょっぴりさびしそうにおっしゃっていた。

昭和20年後半から30年後半に活躍した鉄人28号というスーパーロボットと、そのロボットに情熱をそそぎ込んだ人々の勇気と栄光のドラマを、今の世代へと、語り継いでゆきたいと私は思っている。



鉄人28号
♪ビルの街にガオー♪　の鉄人28号は、作者横山光輝氏。昭31年から『少年』に連載、昭38年10月20日からフジテレビ系で放映され、ロボット時代の幕明けを告げた。

穴田　悟
昭35年生まれ。幼い頃「鉄人28号」に魅せられた穴田少年は、未だ昔の夢を捨て切れずロボット製作に励むナムコ社員。現在でも鉄人28号がいると信じている。

秋一番 新製品紹介

涼しい季節になってみんなの頭と体の調子も良くなってきたんじゃないかと思うんだけど、その冴えた頭と体を駆使して挑戦してほしいゲームが、ナムコから二機種出たぞ。一つの方は「フォゾン」という、今までになかったタイプのビデオゲームなんだ。もう一つは待ちに待ったという感じの、「ポールポジションII」。この二機種について、開発の人が直接インタビューに答えてくれました。

PHOZON フォゾン

Qまず、このゲームの概要を説明してほしいんですが。

A自分の操作する黒い球（ケミックという）に部品をくっつけて、指示された形を作っていくというゲームです。組み立てていくときに、カラフルな球体のカタマリみたいの(アトミックという)が攻撃をしてくるので、それをよけながら完成させていかなければなりません。チャレンジングステージもあります。

Qくっつけていくというパターン自体は、変らないんですか。

Aそうです。だんだんと形が複雑になっていき、攻撃が激しくなります。

Qフォゾンとはどういう意味なんでしょうか。

AＦＯＴＯＮ(光子)という言葉をもじりました。

Q画面がきれいで動きにダイナミックさがありますね。

A"カラフル"にということを意識して作ったんです。

Qフォゾンを作る時に、苦労した点などはありますか。

Aアトミックの動きを作るのが大変でした。立体感を出すために、コンピューターに細かく計算させ、その動きを出しました。

Q割と知的な感じがしますね。

Aええ、そうですねえ。

では次に、ポールポジションIIの方にいきたいと思います。



▶ＳＴＥＰ１で完成直前。黒い玉（ケミック）にあと一つくっつけば完成だ。アトミックをよけながらやらなければならない。



◀ＳＴＥＰ１で完成した形をもとにして、次の形を作っていく。下に出ている形がＳＴＥＰ２で組みたてる形で、これと同じものを形成させる。



▶ＳＴＥＰ２でアトミックに当たられて分解する直前のケミック。この後、ケミックは四散してしまう。

ポールポジションII

（注）本仕様は実物のものとは多少異なる場合があります。

Q今回のポールポジションIIを作るきっかけというのは前回の成功があったからですか。

Aいえ、ポールポジションの完成直前から計画していました。

Q今回のポールポジションの特色としましてはどういう点があげられますか。

Aそうですね。メインとしましては、コースが四つ選べるということです。あとは走行性能とか、爆発シーンとか、よりシミュレーション化しまして、本物に近づけたという感じです。

Q爆発シーンはかなり凝っていますね。

A前にもやろうと思っていたけれど、期間の関係でできなかったんです。今回のは、前に実現できなかったものを取り入れた、いわば完璧版ですね。

Qかなり難しくなっているみたいですが、どうでしょう。

Aシーサイドなんか、私はまだゴールインしたことがないんです。フジに比べて他のコースは、多少難しくなっています。

Q他に候補にあがったコースなんかありますか。

Aあります。フランスのポール・リカーリ、イギリスのシルバーストーンとか、モンツァ、ル・マンなどです。

Q読者の方へ何かひとこと。

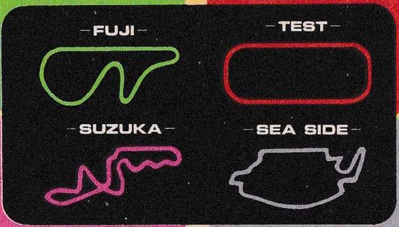
Aスズカはファンの希望により取り入れたので、希望とか意見をどしどし言ってきて下さい。

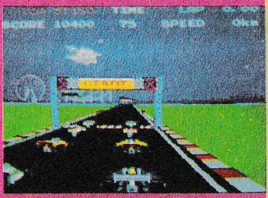
今日はどうもありがとうございました。


▲御存知、フジグランプリ。画面が多少変っている。

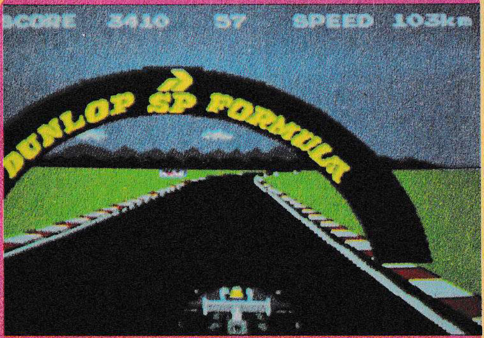


▲テストコースを走るF1マシン。遠くにはオアシスが見える。




▲スズカランドをバックにスズカグランプリは始まる。


▲シーサイドコースはきついカーブが多い。



▲ダンロップブリッジをくぐり抜けるマシン。フジスピードウェイに比べてカーブがかなり多い。



▲帆船が浮ぶのどかなバックをよそに、ヘアピンでクラッシュ、炎上したマシン。タイヤが飛び散る。

第3回ラジアメ・ファンの集い 札幌大会開催さる!!

小雨の降る中、満員御礼、大盛況。
(札幌のラジアメ・パワー大爆発!!)
来てくれたリスナーの皆さん、本当にありがとう。

〈文　ラジアメファン第1号〉

RADIO WA AMERICAN

八月二十一日、日曜日、第三回ラジアメ・ファンの集い、札幌大会が開催されました。

当日の札幌はあいにくの雨。その上、甲子園大会の決勝戦があったにもかかわらず、会場の道新ホールは、超大入満員！

立ち見の人も出、中には、会場に入れず、仕方なく帰らなければならなかった人もいたくらいで本当にごめんなさい。

なお、当日は北海道内はもちろん、利尻島や東京、名古屋、それからなんと神戸からまでリスナーが来ていました。

ステージの上に、素敵なグリーンのドレスを着た照子さんが出てくると、場内は一気に盛りあがり、歓声で、照子さんの声も聞こえないほど。

まず、ゲストの遠藤京子さん、特別ゲスト(?)の鶴間さんやスタッフの紹介。

それからいよいよラジアメ。大スポンサー、ナムコの中村社長の挨拶。

「ナムコあるかぎり、ラジアメは不滅です。」という社長の、いつもながらの心強いお言葉に、ラジアメ・リスナー達もほっと一安心。

なお社長は、ステージの端に特別につくられた「社長の椅子」で、公録を終始、優しく見守ってくれました。

札幌のリスナーから寄せられた「ちょっと止まって」のハガキが、会場から選ばれた審査員の手で、審査されたり、面(オモ)カセのベストファイブや、スタッフの苦労話があったあと、待ちに待った照子さんの歌。

本人は、プロの歌手の遠藤京子さんの前でしきりに照れていましたが、なかなかどうしてとても素敵な歌声で、あの名曲「たんぽぽ色の飛行船」を聞かせてくれ、会場につめかけたリスナー一同うっとり。終わると割れんばかりの拍手をおくっていました。

スライドによる「目で見るラジアメ」という、楽しい企画があったあと、これもお楽しみ、プレゼントがいっぱいもらえるクイズと抽選会。

クイズには、中村社長をはじめ、全国のナムコの所長さんや部長さんが、参加し、なかには、自分の会社のゲームのことを知らず、社長にお小言をちょうだいする人もいたりして、親しみのもてるナムコの社風を窺わせ、



▲にこやかな、ファンとの対話。左から、遠藤京子さん、ほほえんでいる大橋さん、そして鶴間さん。楽しそうな雰囲気が伝わってきます。

ラジアメへのお便りは…
〒102　東京都千代田区
麹町郵便局私書箱36号
大橋照子の
ラジオはアメリカン係へ!!

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(土)	21:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(日)	18:00
栃木放送	(水)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	24:30
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:35
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
毎日放送	(日)	25:00
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10

※地区によって多少変更があります。

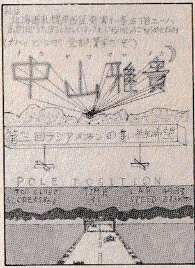


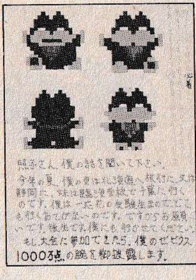
場内大爆笑。

プレゼントには、社長賞として、何と「マイコン」が出て、獲得した札幌の高校生の男の子は皆に羨ましがられることしきり。とにかく楽しい催しでした。

終了後、飛行機の時間がありながら、リスナー一人一人のサインに応じていた優しい照子さんの人柄はもちろん、スタッフの努力と、札幌のリスナーの皆さんの協力があってこそ成功した本当に素晴らしい札幌大会でした。

次回は皆さんの地方に行くかもしれません。乞御期待!!





▶札幌市　中山雅貴
◀中野区　金子義治

♥大池菜依子さん御紹介。♥

大池菜依子―オオイケナイコ。まるでラジアメのネタのような名前ですが、本当はサエコさんと読みます。

歴としたナムコの社員で、いっそ「ナムコ」という名前だったらよかったのにね、と笑ってお話していますが、ラジアメと、ナムコを結ぶ大事な役割りをしているお姉さんです。↙



↙美人が多いと評判のナムコの女子社員の中でも、御覧の通り、特に親しみの持てる(?)美人です。

性格も明るくて、ラジアメにふさわしく、とてもひょうきんな人なので、社長や上司の方々にも「いけない子いけない子」と、可愛がられているようです。(お嫁に?)若い女性に対して、いけない子なんて、ずいぶんだと思いますが、本人はいたって真面目で、「ちゃんと門限は守っているし、親に心配かけてないのになあ。私っていけない子なのかしら?」と悩んでいるとか。

細い体に似あわずとてもがんばりやさんで、「集い」の時など、右に左に、一所懸命駆け回っているので、見かけた人もいるかな?

もしかしたら、会場で一目惚れしてしまった若い男の子もいるかもしれませんね。

しっかりした性格の反面、ちょっぴり照れ屋さんで、照子さんと会うと、いつもあがってしまうそうです。

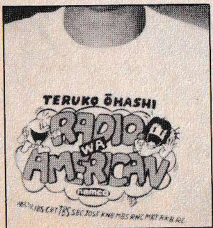
「他のタレントさんや、歌手の人なら平気なのにね」と。

二人の子供の母でありながら、パーソナリティとしての仕事をきちんと両立させていらっしゃる照子さんは、大池さんのような若い女性にとっても、やはり憧れの人なのかもしれませんね。

「集い」などの時、見かけたら、どんどん声をかけて下さいとのこと。

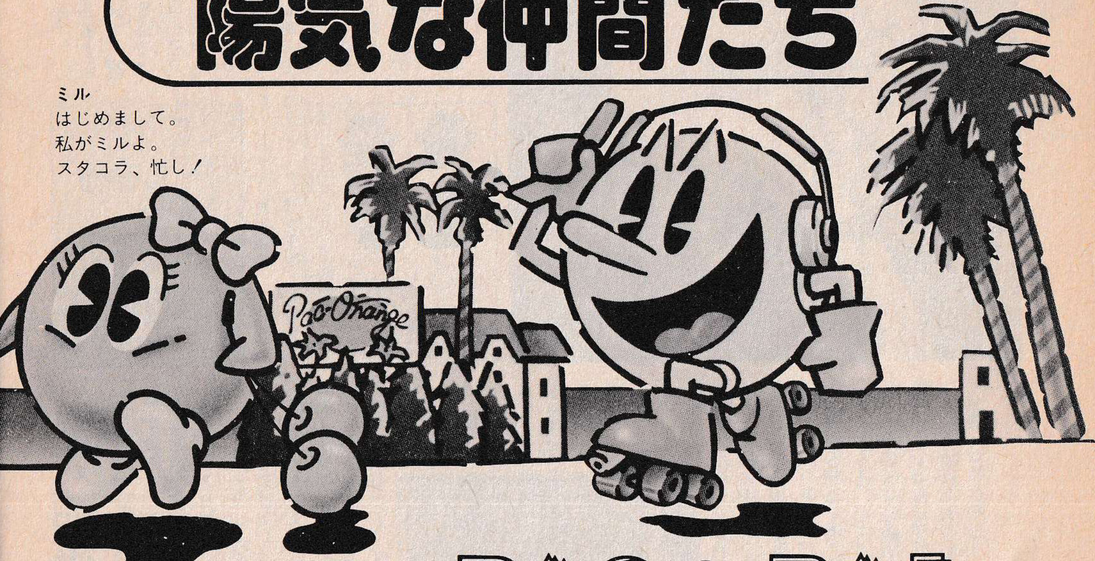
ナムコ宛にファンレターを出すと、もしかしたら返事がもらえるかもしれませんよ。

お便りの宛て先
〒144　東京都大田区蒲田
五―三八―三　朝日ビル
㈱ナムコ　NG編集室
ラジオはアメリカン係



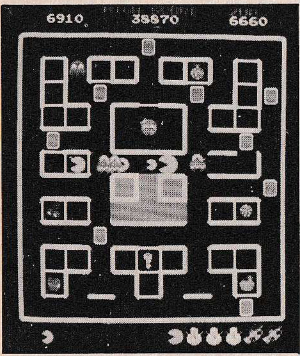
☆Tシャツプレゼント!!☆
NGラジアメ係におたよりをくれた人の中から抽選で5名の方に、特製ラジアメTシャツをプレゼントします。どしどし送ってね!

PAC-MAN と 陽気な仲間たち



ミル
はじめまして。
私がミルよ。
スタコラ、忙し！

PAC & PAL
パック＆パル

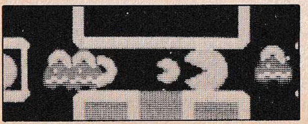


ご存知「パックマン」に、「スーパーパックマン」に続く新しい仲間ができました。その名も「パック＆パル」。パル（仲間）とは、ニューキャラクター〝ミル〟のこと。リボンを付けた、このおちゃめな子は、点滅ターゲットを横取りしては、スタコラ巣へ持って行ってしまいます。〝ミル〟をおじゃま虫にするか、助っ人にするかは、君の作戦次第。

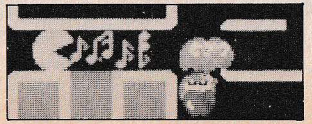
もう一つの特徴は、スペシャルターゲットを食べ、パワーボタンを押すとできる、5種類の攻撃。なかでも傑作なのは、トランペットを食べた時できる、サウンドシャワー攻撃。タリタリと踊るモンスターが可愛いっ！

「パック＆パル」は、是非友達と一緒に、画面を楽しみながら挑戦して欲しいゲームだね！

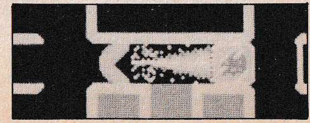
パックマン攻撃
パックマンからチビパックマンが出てきてモンスターの頭をカプッ！



サウンド・シャワー攻撃
踊り狂うモンスター。攻撃というより、一緒に遊んでいるようだ。



冷凍光線攻撃
〝見たわね、ピュー！〟と雪女のような攻撃。モンスターは氷づけ。



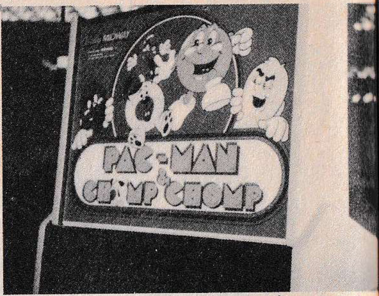
この他、トラクタビーム攻撃・スモークスクリーン攻撃ができる。

GAMES



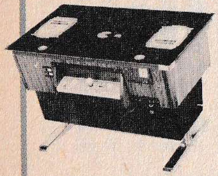
「プロフェッサー・パックマン」パックマン教授が数々のクイズを出します。頭の痛くなりそうな一台バリー・ミッドウェイ社製

ここに掲げたゲームやキャラクターグッズはまだまだ"一部"。ピンボールや、ビデオゲームとピンボールが同時に楽しめる物もあります。アメリカで放映されているアニメーションも……次の機会に是非紹介しましょう。



「パックマン ＆ チャンプチャンプ」コロコロッと丸い犬が、"ミル"の代わりにおちゃめします
バリー・ミッドウェイ社製

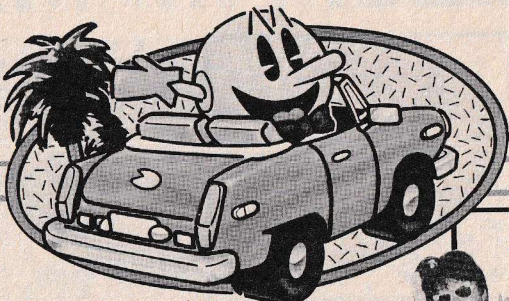
これ、ぜ〜んぶぼくの仲間さ
すごいだろー。
おっと思わず鼻が高くなっちゃった。



「激烈変身」の「スーパー・パックマン」。あの豪快さと楽しいパックマンショーには根強いファンがいる。
ナムコ製



出ました！元祖「パックマン」すべてはこれから始まった！
ナムコ製

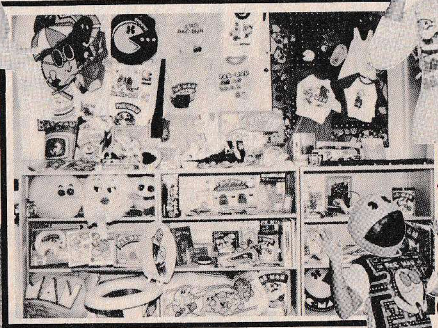




パックマンに包まれて、おやすみなさい。どんな夢を見るのやら…。



アメリカのパックマニア・ギャルの朝はこんなふう!? ネグリジェ・ヘアピン・ブラシ・指輪・タオル・カップ・歯ブラシ・なぜかサングラス…全部パックマン付。







これは楽しいおしゃべりパックマン。話しかけると"ガガガガガ"とか"ピーピョロピョロ"と反応する。左は、ハロウィンやパーティの時に着たい変装セット。やったぜアメリカだね！

CHARACTER GOODS

これらの商品は全てアメリカ製。ナムコでは扱っておりません。アメリカへ行って買おうね。

FROM Vitamin AM

　NGを御覧の皆様、いよいよ秋ですねェ。秋の前の季節としては、夏、があるわけで、そこには夏休みという一大イベントが、学生にはあるわけですネェ。
　えてして田舎者というものはこの休暇を利用して、東京とかいう地球の裏側的存在の大都会へ行きたがるわけでございます。——当然、Tampaも上京致しました。
　さて、何しに行ったのかというと、ゲームをしに行った…というのも大げさですが、ほとんどそれに近い。だって原宿や六本木などの、いわゆる今一番流行しているところへは、全く行かなかったもんネ。
　本当の目的は、いろんなゲームメーカーを訪問して、会誌ビタミンAMの取材をすることでした。そうそう、雑誌アミューズメントライフで顔馴染みの、ゲームの神様(?)と呼ばれる中金直彦クンとも会ってきました。彼の腕前を見せてもらったけどありゃスゴイね。僕達にはかないっこないや。ゼビウス一千万点だもん。
　それと、今回はゲームフリークの田尻智クンとも会ったんだけど、こちらもゲームの腕の程は上々、Tampaは田舎モンの力の無さを実感!! 帰って一撥でも起こそうかとも考えました。


▶右から3人、Tampaのヒデゴンス、ナメゴン、原始人。左端、「ゲームフリーク」編集長田尻クン。

　それから、ナムコの本社から堂々ライバルメーカー某社へ、と電話し、NG編集長から、
「ウーン、大胆な奴。」
と、言われてしまったアホな事実もある今回の旅行。
　結局何が何だかさっぱりわからんうちに帰ってきてしまいました。今度、又東京に行く時には、僕達のように、ゲーム誌を書いてる人にも会いたいと思います。
　皆様、連絡待ってます。

高岡アミューズメントマシン同好会の紹介誌である「ビタミンPM」を、定形小為替300円分にて急送致します。
宛先
〒933　富山県高岡郵便局
私書箱83号
高岡アミューズメントマシン
同好会
ビタミンPM出せ！係

新登場!! from ゲームフリーク

　いわゆるゲームフリークと呼ばれる人達って、いつでもゲームの情報に飢えていると思うんだよネ。例えば、このゲームはホニャラカすると二十万点のボーナス点が入る、とか、あのゲームはアニャラカすると簡単に一面がクリアできるなど、ハイスコアへの秘訣なんかを特に欲しがってるんじゃないかな? 反対にマル秘情報を知っていると、他の人にも教えたくなるんだよね。
　TAJI CORP(ゲームフリーク編集部)は、そういうゲームフリーク達の情報交換の場。会員達が、ありったけのゲーム情報を、会誌「ゲームフリーク」に投稿し、お互いに知識を深めていく……。TAJI CORP。は、スターゲームプレイヤーの貴重な情報源だ。
　当会に入会したい君、気軽に声をかけて下さい! 地方に住んでいて情報収集に苦労してる君、ゲームは下手でも、スターゲームプレイヤーへの道を捨て切れない君、当会はそんな人達の為にも存在しています。
「ゲームフリーク」なる会誌を読めば、誰でも今まで知らなかったゲーム知識が得られる!!
　会員の方には、積極的にゲーム情報(バグ・テクニックetc)の提供など、会誌への参加をしてもらいます。——ヨロシク——

TAJI CORP 入会案内
〒194　東京都町田市南大谷241〜17〜2
TAJI CORP 田尻 智
●入会制限ナシ
●会誌代(送料含)三冊分で千円同封し、何号から講読するか明記した上、住所・氏名・年令・TEL・ゲーム歴を忘れずに。
既刊　5号
VOL1　タイトー製品一覧
VOL2　ゼビウス大解析
VOL3　バーニンラバー解析
VOL4　チャンピオン　ベースボール
VOL5　マッピー・Pポジション　以下続刊
増刊号　ゼビウス1000万点への解法
※一冊で五百円、三冊で千円!!
(御希望の方は、住所氏名を書いた宛て名用紙(5×10cm)も同封してくれるとウレシイ)



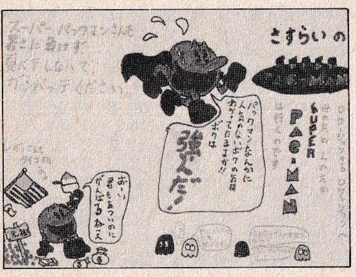
NG BEST 10

アツい!! もう9月だとゆーのにヒタヒタと暑い。(諸君の手もとに届くとすっかり秋だろうが、因にヒタヒタとは七夕の頃の暑さを形容する)

9月下旬はスーパーパックマンのデビュー一周年だったのだ。そこで幻のスーパーパックマンへのオタヨリBEST5——

第5位は横浜の出水君「はっきり言ってスーパーパックマンはかわいそうだ。ポスターも見た事ない。台にはスペースアタック・ヘッドオンの切り替えスイッチがついている。人気のない50円ゲームコーナーに移されてしまった。このまま人知れず消えてしまうのでしょうか?」ダイジョーブ。**水戸の上田君第4位**「新宿でスーパーパックマンが見当らないってハガキがあったけど(NG2号)ぼくは非常にびっくりした。だってこのブタとトラクターとなっとうが名産のこの水戸にだってだいたいあるんだぞ。ぼくは大好きで財布が軽くなるのも知らずにやり続けてステージ24で27万点を出した。いーだろ。」水戸まで行くように。

第3位は埼玉の鈴木君「幻のスーパーパックマンさん! 暑中見舞申しあげます。あなたを家の近くのだがし屋のかたすみで見かけたのは感げきでした。ぼくは思わず5百円をあなたに食べさせてしまいました。それから数ヶ月後、だがし屋に行くと、あなたはもういなかった……。それからというものもう二度とあなたを見かけることは出来ませんでした。(こんなぼくにスーパーパックマンのカタログをください!)」あげます。いよいよ**第2位東京都の金子君**17歳のオテガミ「スーパーパックマン様お久しぶりです。僕が貴方にお目にかかったのは確か去年の10月ごろでしたね。僕は貴方が緑色のスーパーパワーエサを食べ巨大化するところに惚れてしまったものでした。さて貴方がなぜ幻となってしまったかをはっきりと言い…いや書きましょう。結論から言うとちょうど同じころに発表されたP・ポジションが悪いのです。さて今後の貴方ですが、昔は、僕の知っているところで新宿、中野では5台あったんですが今では2台しかありません。この2台も時間の問題でしょう。でも2台でも残っている限りはお慕い申しあげます。貴方がカタログとなって僕の手元に届くことを心からお待ちしております。」君はナンカ気色が悪いのでPAC&PALのカタログもつけて送ろう。そして栄光の(?)**第1位は札幌市の松尾君**13歳無職だ!!「拝啓スーパーパックマン殿どうお過ごしでしょうか。このところあまりお姿を拝見いたしませんが、お体の調子でも悪いのでしょうか。私は暑さにも負けずゲームセンターへ通っております。最近は"ゼビウス"と言うゲームに凝っております。しかし私はどのようなゲームをやっている時でもパックマンのことを忘れてはおりません。やはりゲームの基本はパックマンにあるのではないでしょうか。あの爆発的な人気を得たパックマン。そのパックマンをパワーアップさせた貴公スーパーパックマン殿が人々に支持されぬわけはありません。しばらく体の調子を整え、汚名をはらすよう努力してください。私も影ながら応援いたします。それでは御機嫌よう。敬具」あまりマジなもんでタマラナク一位にしてしまった。そして**名古屋の宮田君、熊本の岩松君、焼津の槇君、気仙沼の優子ちゃん**にはスーパーパックマンのカタログを送ろう。他の23人と正体不明なの一つ(?)には何もヤランのだ。



新潟市の樋口君、君はカンチガイしている。スーパーパックマンは、人気がないわけでもツマハジキモノでもないぞ!! 理解者が少なかっただけなのだ。

そして読者のつくるNGベスト10!!……のハズだが……。タバになってくるハガキ、フートーすべてに目を通したんだがメンドーなので集計してなかった。(矢のような原稿サイソクの中ヒマがなかったのだ!!)そゆーことで今回は見当でベスト10を決定——。

しかも今回はスーパーパックマンの特集で行を取りすぎて、オタヨリが紹介できない!!(ゴメン)。で、最近はパソコン用ゲーム「アルフォス」が面白いので、毎日やっている。(早く帰ってやりたい。)次回からはパソコンゲームでも面白いもんがあったら教えてくれるとアリガタイ。では、お手紙待っている。

ホトンド見当のBEST10!

1位	ポールポジション
2位	アストロンベルト
3位	C.ベースボール
4位	マリオブラザーズ
5位	ゼビウス
6位	プロサッカー
7位	ジッピーレース
8位	エレベーターアクション
9位	幻魔大戦
10位	マッピー
次点	幻のスーパーパックマン

NG TALK

HELLO

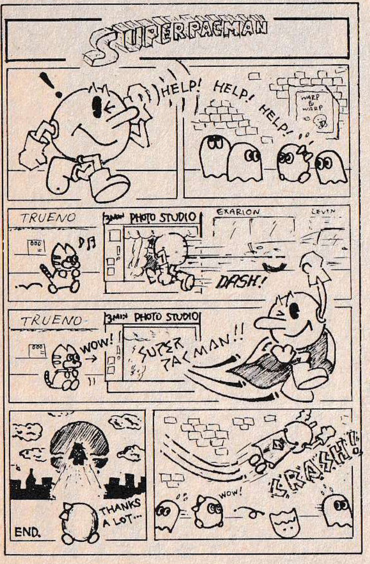
ハーイ！ NG・TALKの親愛なる読者諸君!! 元気かな？ ひさかたぶり、コイモチャンの登場デース。NG発刊ごとにハガキの数が増えて、編集室の片隅でコソコソしていたおねえさんも、やっと人並に扱われるようになったワ。この波に乗って走りだすんだ『コイモのNG・TALK!!』（絶叫）ホイジャさっそくいってみよう！

コイモおねえさん、はじめまして。僕は、高三になってもまだゲームをやっているゲームマニアです。今日は僕の変った趣味を紹介します。僕は、テレビゲームの音をカセットに録って、家に帰ってきてから聞くという、変った趣味を持ってます。おそらく、こういうことをやっている人は少ないと思います。又、夜、寝る時などに聞くと最高ですよ。こんな僕をどう思いますか。

㊢川越市　小島康一

☞どう思いますかと聞かれてもおねえさんは困ってしまうナ。「変わっているから変態なのネ」とも言えないし「愛しているワ」と言えるほど、ステキなことでもなさそうだし。つまり、おねえさんはこう思うんだ。どう思われたって良いじゃないか、自分にとってステキなことはキット何かの価値があるはずヨ。小島君、人目に負けず、ガンバッテくれたまえ!!

〈コイモ〉



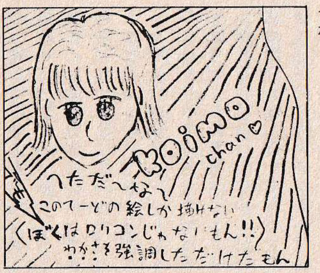
コイモおねーさま今晩は。ある日のことです。ゼビウスをやっていると、ナスカの地上絵を見ていた観客が、突然「おっ！ナチスの頂上やんけ！」と叫んだので、びっくりしてバキュラにぶつかってしまいました。

またまた別の日には、RALLY-Xを指さしながら、「CAR-Xやろーぜ！」と叫んでいる少年を目撃しました。ゲームセンターに平和がおとずれるのは、いったい、いつのことなのでしょーか……。いったいどこがおもしろいのだ！　と思われた場合は、そのへんの男の方に「ねー今晩CAR-Xやりましょーよーん」と言ってみて下さい。言えますか!?

㊢大阪府門真市　白根　勲

☞白根君！　君は今、浪人中ということですね。ダメデス!! こんなことでは。集中力が散漫で、浮き世の人々に耳を奪われてしまっているのです。ゲームに集中できないで勉強に集中できるかしら？　なーんて、PTA推薦のカマトトコイモは、君に説教しちゃいましたネ。ところで、白根君の描いてくれた、スーパーパックマンのマンガは上手(うま)い!! だから来年はキット合格ヨ。

〈コイモ〉



▶大分直野津町　杉山太郎

ホーイ、来ました来ました。太郎ちゃんの描いた私の似顔絵です。カーイなあっ。若さを強調しただけという、よけいな一言がチョイと気になるけど。全部許して一等賞!! まだまだ、私ことコイモの想像似顔絵大募集中デース。

〈コイモ〉

ある日のこと、僕が学校で友人O(オー)に「マッピーって知ってるか？」と聞くと、友人Oは「そんなもん知らん」と答えた。僕はムカッとして「そんなもんとはなんだ！　マッピーに向かってそんなもんとは!!　一回でもいいからプレイしてみろ、どれだけおもしろいかわかるから！」とどなりつけてやった。そしてクラブの時に、先輩にマッピーの話をした。すると先輩に「そんなもんおもしろいんか？」と言われた。ムカッときたが先輩だけに文句は言えない。クラブが終って近くのナムコランドでマッピーをプレイしていたら、一人のオジサンがやって来た。どうやら補導員らしく、僕に向ってこう言った。「君の学校ではそんなもんして何も言われんのか…」と。ムカッの2乗で僕はゲームを終えた。すると一人の老人がやって来て言った。「近頃の学生は勉強もせんと、そんなもんばっかりやっとるのか」。えぇーい!! みんなはマッピーを何だと思っとるんじゃ!! 次の日学校へ行くと友人Oがマッピーの話をしていた。そして俺に向って「マッピーっておもしろいな。ところでニャームコの隠れてる品物を取ると一〇〇〇点だって

知ってるか？」と、偉そうに言って来たので言ってやった。「そ・ん・な・も・ん・くらい知っとるわい!!」

☺兵庫県姫路市　松野桂司

☞大切なものを傷つけられた一少年の心の動揺が、見事に表現されていて、私のオトメ心をくすぐってしまったワ。そうなのよね、見ためはチョイとブスでも、この子が惚れちまったら、まっしぐら、他人がブスブスと批難しても、ひたすら愛を全うできる。君は、そんな人だと思うワ。今の世の中、こういう男がいない!! やたら「根が暗い」だとか「…いいとも」を連発したがる上面(うわつら)のヒョウキン絶対主義が、大股で歩いている!! 私は女よ!! おねえさんは怒ってるんだぞ!!

〈コイモ〉

コイモ姉さん、教えて下さい。ナムコの名前の由来はどこですか。

☺熊本県熊本市　岩松とも弘

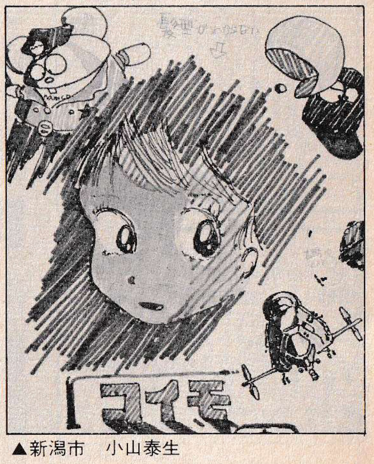
☞わかんないかなあっ。わかんないよねーっ。ナキ、ムシ、コイモなんていっているのはだれ？ 実は、社長の名前が中村なんだなあ。これだけ言えば、賢明なる読者諸君はわかると思うけど。ちなみに昔は、中村製作所と言っていたんだ。つまり、ナカムラ・マニファクチュアリング・カンパニーだね、でも他に、ナカムラ・アミューズメントマシーン・マニファクチュアリング・カンパニーでもいいし、ナカムラ・マサヤ・カンパニーでもいいそうだ。それを略してナムコっていうんだね。ところが、この名前、困ったことに某サラ金会社とまちがえられてしまうという悲劇を生んでしまったのだっ!! ナムコに大場久美子はいらないワ。私が居るんですもの。

〈コイモ〉



▶広島市　藤島　聡

☞おねえさんは、この絵を見るたびに吹き出してしまうんだ。マジメさとバカバカしさの、紙一重のところで異常におもしろい！　前回2号でも載ったけど、今回も、おねえさんの独断と偏見で載っけちゃう。



▲新潟市　小山泰生

好きなゲーム機はギャラガで、だいたい十万点ぐらいいきます。最近出会った面白いことはべつにありません。静岡県は、いなかなので、ろくなゲームがありません(古いのばかり)ねだんは100円ではなく、なんと50円とか20円とか10円です。やすいでしょ。早くゼビウスやりたいよー。ぼくたちは、いつも、おかしやで、ゲームをやっているんですよ！ ゲームセンターなんて、あまりありません。ではさようなら。

☺静岡県森町　鈴木幸男

☞なんか、とってものんびりしたお便りでいいですね。おねえさんもお菓子屋でゆっくりと、ゲームを楽しみたい気分だワ。

〈コイモ〉



▶石川県　国府久美子

このイラストは、NGに届いた貴重な一枚のハガキの山の中で、なんだ、と言うのも、これ、女の子からのお便りなんだけれども、どういう訳かNGは、女の子からのハガキが非常に少ない！ おねえさんの美しさに対するコンプレックスとも取れるが、カミソリが届くわけでもない。つまり、まだまだ女の子が男の子と同じレベルの遊びをしていないと思うんだ。これから世の中をどんどん変えるべき女の子がこういう状態にあることは非常に情けないとおねえさんは思うんだ。女性たちよ!! もっと飛べー!!

〈コイモ〉

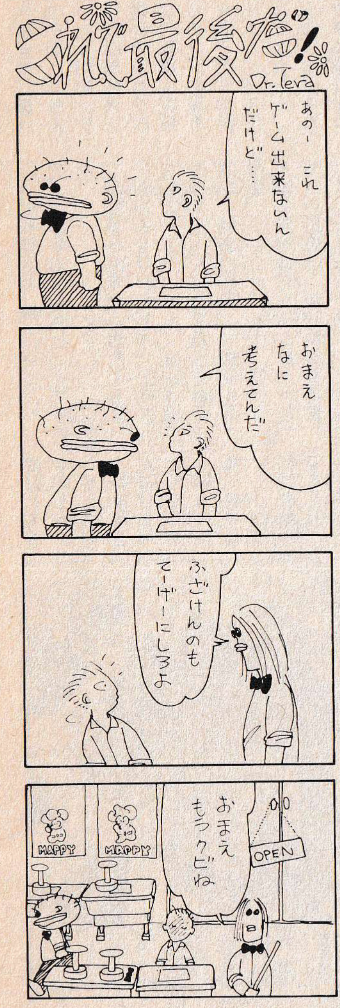


▶北九州市　堀場伸一

INFORMATION

NG・TALKは、ナムコファンの君達を全国ネットで、結びつけるコミュニケーションスペースです。たくさんの楽しいお便りを待ってます。

〈宛て先〉
〒一四四　東京都大田区蒲田五—三八—三　朝日ビル
㈱ナムコ　NG編集室
NG・TALK係



これは大変だァ!!
待望のNGグッズ、堂々完成。



NGTシャツの背中。前にはWe're NG generationと入っている。



コイモねえさんのイラストなんかも、ステッカーになっちゃってるからウレシイネ。

キミもボクもあなたもわたしも、みんなが待っていたNGグッズ、とうとうここに姿を現したのだ!!

もともと気前のいいナムコNG編集室。お便りを掲載させてもらった人にタダであげちゃう。だから今回自分のお便りが載ってた人、喜んでください。まもなくこのTシャツとステッカーがセットで届きます。

そして今このニュースを聞いて、どうしてもほしい!!と思っちゃった人は、今からでも遅くない、次号に向けてお便り下さいね。掲載できなかった分からも、Tシャツ30名、ステッカー50名のプレゼントがあるから、最後まであきらめちゃいけない、根性なのだ。

ようやく出たぞ!の3号をお届けします。秋の夜長にしみじみと味わって下さい。

いつもたくさんのお便りをありがとう。全員載せられないのが残念です。でも一枚残らず目を通して、質問にもできる限りお答えしますので、これからも応援して下さい。

今回から、ゲームの開発スタッフと読者とで作る「インターフェイス」というコーナーが、新しくスタートしました。今人気のゲームを企画した人、プログラムした人たちが、直接みんなの質問に答えてくれる。だから、疑問が浮かぶと理由がわかるまで夜も眠れない神経質なキミや、とにかくバグを捜してみつけるとやたら自慢したくなっちゃうアナタが、待ちこがれていたウレシイページなんだ。これから、超センモン的質問は、「インターフェイス」宛に容赦無く送ってね。

勿論、各コーナーへのお便り、コイモねえさんへのラブレターなども、ガンガン送って下さい。尚、NGへのお便りには、①住所 ②氏名 ③年令 ④職業を書き添えて、左記の住所宛にお送りください。掲載させて頂いた方には、NGオリジナルTシャツ、ステッカーを差し上げます。

それじゃあ諸君、アクティブな秋を過ごそう。お便りお待ちしてまーす。

NG 第3号

昭和58年10月25日発行

発行(株)ナムコNG編集室
〒144 東京都大田区蒲田5—38—3
朝日ビル

ナムコ一等賞博物館

〈レポーター　立原蒼〉

前号に続き再びようこそ。みんな元気っ！　にしてたかしら。実は館長・ブルースが選りにも選って〝お医者様でも草津の湯でも治せない〟厄介な病いに罹ってしまい（解らない人は近くの大人に訊きなさい）、今回は不肖私、副館長兼雑用係長のホンキイ・トンクが御案内します。よろしくね。

博物館・美術館巡りに相応しい季節…この誌上博物館内、ごゆっくり御覧あれ。

雑学・博学・とにかくいっぱい一等賞

☆〝雑〟というのはあまりよろしくない印象の文字だけれど、偉い人達はもう既に或る道のスペシャリストである場合が多いので、あとは如何に〝雑〟の部分の拡がりがあるかを探ってみたりするのが面白い。

当館のとある一角には毎日絶え間なく煙が立ち昇っている。おっ



とっと、早まって119番にダイヤルなどしてはいけない。それは莨（たばこ）の煙なのだから。一日に何本の莨が灰になってゆくのか、あまりの数の多さに未だ確認できていないけれどその消費量はおそらくナムコ一。この煙の元締が山内一監査役。名前からして一等賞そのものだったりする。それからナムコ本社朝日ビルの中では最年長者（大正９年生）。と、まあ幾つかの一等賞を兼ね備えた人なのだ。

しかし何と言ってもその話題の広さときたらほとんど限りがない。ここに紹介するためインタビューに赴いたわけだけれど、用意したテープが足りなくなるほどたくさんのこと話してくれた。それも多岐に亙る色々、様々、種々、細々……。例えばローマ倶楽部、例えばファティマの預言、例えば世相の変遷とその背景、例えばバーコード・シンボル、例えばコンピュータのプログラム言語……書き連ねたらそれこそ際限がない。

それらが互いに関連を持ち、ひとつの話題から別の話題にいつの間にか発展し、またひとつの所に集約される、という並の知識や理解力では追い着くのが難かしい有様。

思わず御免なさいしたくなってしまう…。ところが次の瞬間にはすぐまたお話しを聴き続けたくなるのだ。

バラバラでない、いつの間にかひとつのまとまりになるこの〝雑学〟の頭の仕組みなら、案外ゲーム・ソフトプログラムを組ませてみると、奇想天外なものが出来上がるかもっ!!

お・い・し・さ一等賞

☆色々とナムコの〝おいしい〟ものばかりの博物館であるわけだけれど、文字通り〝美味い〟のがPOTATO & GRATINの店『POPCORN』。ナムコってこんなこともしているのかという意外な一面。



東横線・大井町線の自由ヶ丘駅を噴水広場側に出る。線路に沿って商店街を渋谷方向に歩く。細い横道を過ぎ次の道を左に折れると左斜め前方に『POPCORN』はある。看板も出ているし、その気になれば辿り着けるはず。念のため地図も書いておいたけれどそれでも探し出せない人は723-7145にTELして、詳しい道順を尋ねてくれると嬉しい。

ポテト料理・グラタン・ピザパイ・スパゲティ・サラダ・ピラフ・ドリアなどの種類が豊富でオリジナリティに溢れている。これに各種ドリンク・デザート類を併せるとメニューは100余に及ぶ。片っ端からトライするべく毎日通ってひとつずつ注文してゆくと３ヶ月以上懸かる。…誰か実践してみない？

女子大生を中心に若いお客様が多いけれど店内の洒落たインテリアと、グリーンとホワイトのさわやかムードや、ボリュームたっぷりで見た目も可愛かったり綺麗だったりするおいしい料理、その辺りが人気の所以かも知れない。

まっ、とにかく一度存分に『POPCORN』を味わってみて。



ポップコーンよりNG読者サービス!!　このNG3号をご持参のお客様に、コーヒー一杯サービス致します。オーダー時に店員にお申し出ください。

NG 第3号 昭和58年10月25日発行
発行(株)ナムコ NG編集室
〒144 東京都大田区蒲田5—38—3 朝日ビル

